DOAオンライン2大付録第2弾/Xbox今年の戦略/Live対応緊速3連発

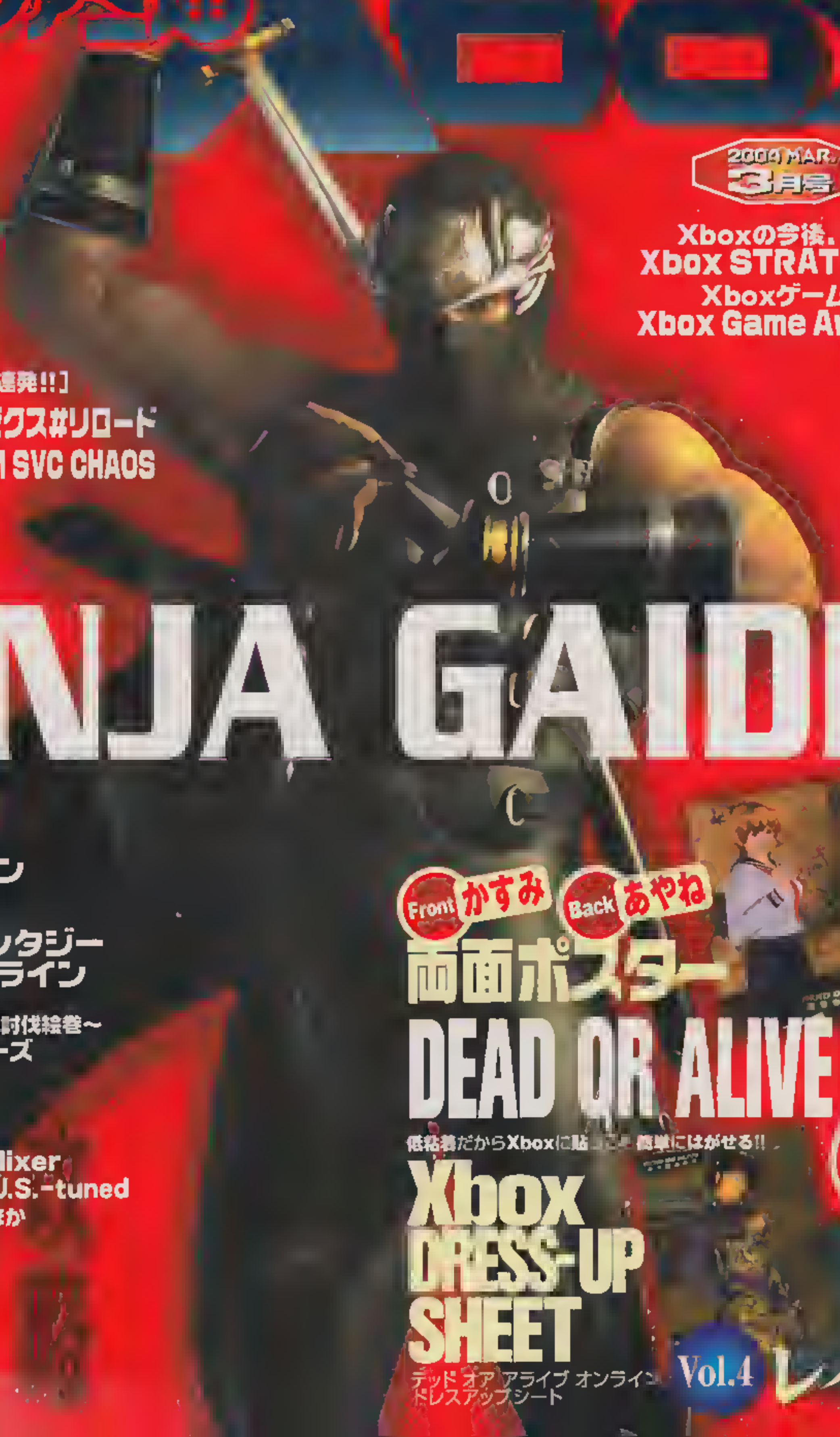
Xbox専門情報誌

ファミ通 Xbox

FAMITSU-XBOX

2004 MAR. 3月号

特別定価 630Yen



Xboxの今後、戦略を問う!!
Xbox STRATEGY 2004

Xboxゲーム大賞を募集!!
Xbox Game Award 2003

[Xbox Live対応3連発!!]
ギルティギア イグゼクス#リロード
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
式神の城II

NINJA GAIDEN

ブレイクダウン
鉄騎大戦
トゥルーファンタジー ライブオンライン
O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～
ソニックヒーローズ
天空-Tenku-2
N.U.D.E.@
青い涙
Xbox Music Mixer
アウトモデリスタU.S.-tuned
ローグオプス ほか



Front かすみ Back あやね
両面ポスター
DEAD OR ALIVE Online

2大付録 第2弾!!

低粘着だからXboxに貼って簡単にはがせる!!
Xbox DRESS-UP SHEET
デッド オア アライブ オンライン ドレスアップシート

Vol.4 レイファン

ファミ通.com


たたかうひとへ。
NINJA
GAIDEN



唯一無比。
XBOX
アクションゲームの常識を破壊するハイスピード・バトルアクション。
未曾有の操作性と、超絶のグラフィックがもたらす興奮を堪能せよ!
Xbox専用ソフト
アクションアドベンチャー
2004年2月26日発売予定
希望小売価格
7,800円(税別予価)
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
豪華予約特典
第1弾「あやね新型コスチューム」スペシャルフィギュア
第2弾「かすみ クリスマスポスター」につづき
第3弾 The History of NINJA
Team NINJAの描き下ろしポスター、全62枚を一挙収録!
The History of NINJA 1996~2004
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630(土・日・祝日を除く 13:00~18:00)
※画面は開発中のものです
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. Team NINJA 2003
TECMO
http://www.tecmo.co.jp

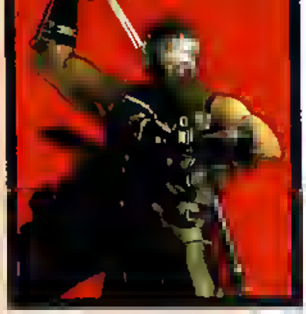

たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
ONLINE



XBOX
DEAD OR ALIVE
Xboxに集結!
よみがえる傑作
「伝説」と呼ぶにふさわしい「DOA1」と、格闘ゲームの歴史を
変えた「DOA2」が、ついにXboxにやってくる。
もっと綺麗に
世界で最も美しい格闘ゲームといわれる「DOA3」をしのぐ
超美麗なグラフィックが堪能できる。
たたかうゲーマーたちへ
DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。
家にいながら、ゲームセンターと同じ興奮が味わえる。
予約キャンペーンスタート
予約を急げ!
豪華予約特典 第1弾
「かすみ新型コスチューム」
スペシャルフィギュア
豪華予約特典
第2弾
「かすみ
クリスマス
ポスター」
完全数量限定
詳しくはお店で!
Xbox専用ソフト 対戦格闘ゲーム
2004年3月25日発売予定
希望小売価格8,800円(税別予価)
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
Dolby Digital 5.1ch対応
ハードディスク対応
最強のハードへ、最強のソフトを。
DEAD OR ALIVE
DEAD OR ALIVE
2004年2月26日
発売予定
2004年3月発売予定
好評発売中
好評発売中
発売日未定
※画面は開発中のものです 【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630(土・日・祝日を除く 13:00~18:00)
[Team NINJA公式サイト] http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ [テクモホットライン] 03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. Team NINJA 2003
TECMO
http://www.tecmo.co.jp



※写真は、かなり近いイメージです。
Microsoft
DOA DEAD OR ALIVE Beach in HAWAII
2004.1.9(FRI)→2.20(FRI)
DEAD OR ALIVE Online 発売記念
ハワイ3泊5日50名様ご招待
詳しくはwww.xbox.com/jp/まで。
「DEAD OR ALIVE Online」
2004年3月発売予定
XBOX
it's good to play together
xbox.com/jp/



COVER
「NINJA GAIDEN」
©TECMO,LTD.Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox

3月号

CONTENTS

特別企画

短期集中連載

緊急速報

X SPECIAL

OTHERS

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

特別連載企画

攻略X

ワーコレ最前線



特別付録
Xboxドレスアップシート
の貼りかた

- Xbox表面のホコリや汚れをよく拭いてからお貼りください。
- 低粘着のため、粘着面に汚れが付くとはがれやすくなります。
- 低粘着ですからXbox本体を汚しません。張り直しも簡単にできます。

GAME INDEX

SPECIAL みごと1位に輝いたのは？ 2003年Xboxソフト売上TOP30！

昨年Xboxでもっとも数多く販売されたタイトルは？ ここでは、2003年Xboxソフト売上TOP30を紹介しよう。みごと1位に輝いたのは、おおかたの予想どおりテクモ『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』。2位以下を3倍以上引き離しての1位は、さすがとしか言いようがない。

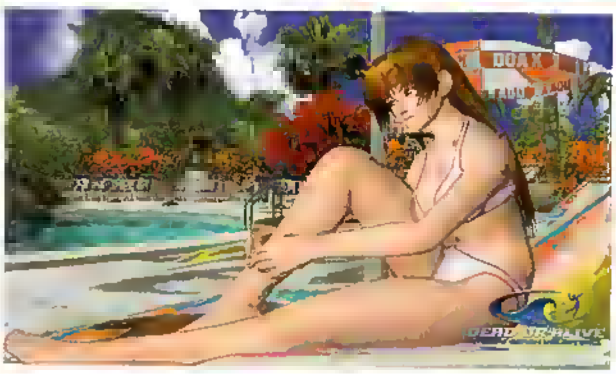
意外なのが2位に入った『DEAD OR ALIVE 3』。新規ユーザーの"定番"タイトルとして認知された感のある同作だが、おととし発売されたタイトルが2位というのも、相当な長寿ぶりではある。Team NINJAのワン・ツーフィニッシュは貫禄の結果だ。3位以下は『ソウルキャリバーII』、『ディノクライシス3』、『Project Gotham Racing 2』と、人気&実力を兼ね備えたシリーズものが上位に軒を並べるという、順当な結果となった。

また、2003年のXboxソフト総売上本数は60万1000本となり、これは2002年から見ると6割程度の数字。1作あたりで換算すると、平均4000本も販売本数が減っている計算になる。ソフトの売上からも、苦戦が明らかになってしまったXboxではあるが……。今年の飛躍に期待したいところだ。

ソフト総売上本数

2002年
977,000本（68タイトル）

2003年
601,000本（56タイトル）



←ファンの心をがっちりと捉えた『DOAX』。2003年のXboxにとっては救いの女神だった。

2003年 XboxソフトTOP30

順位	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003/1/23	アクション	127,576
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002/2/22	アクション	38,567
3	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003/3/27	アクション	31,816
4	ディノクライシス 3	カプコン	2003/6/26	アドベンチャー	30,521
5	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	2003/1/16	その他	28,774
6	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003/11/20	アクション	19,383
7	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2003/4/24	シミュレーション	14,425
8	マズルフラッシュ	ビクターインタラクティブ・ソフトウェア	2003/2/27	アクション	14,103
9	格闘超人	マイクロソフト	2003/1/1	アクション	13,731
10	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	2003/7/3	アドベンチャー	10,820
11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3	セガ	2003/1/30	シューティング	10,684
12	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002/12/19	シューティング	10,411
13	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	2003/1/23	シミュレーション	10,269
14	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003/12/25	アクション	9,958
15	魔牙霊（Magatama）	マイクロソフト	2003/11/20	アクション	7,831
16	真・三國無双3	コーエー	2003/9/4	アクション	7,673
17	Tom Clancy's GHOST RECON	マイクロソフト	2003/9/25	アクション	7,643
18	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	2003/5/22	アクションRPG	7,601
19	テネレッツァ	アクアプラス	2003/1/30	アクションRPG	7,411
20	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002/12/12	アクション	7,130
21	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	2003/11/27	レース	7,000
22	フェイタル フレーム －零 スペシャルエディション－	テクモ	2003/2/6	アドベンチャー	6,565
23	エンター・ザ・マトリックス	バンダイ	2003/6/19	アドベンチャー	6,410
24	Brute Force（ブルートフォース）	マイクロソフト	2003/10/9	シューティング	6,375
25	ミッドタウン マッドネス3	マイクロソフト	2003/8/7	アクション	6,059
26	NBAライブ 2002	エレクトロニック・アーツ	2002/3/7	スポーツ	5,910
27	紅の海 Crimson Sea	コーエー	2002/12/12	アクション	5,537
28	アウトローバレーボール（Xbox ワールドコレクション）	マイクロソフト	2003/10/23	アクション	5,492
29	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	2003/8/7	シューティング	5,398
30	プリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	2002/12/12	アクション	5,396

※集計期間2002年12月30日～2003年12月28日

テクモ1、2位の陰で……

Xboxが発売されてからこれまでのソフトの累計売上本数を見ると、『DOA 3』、『DOAX』が1、2を独占。しかも10万本を突破しているのは両ソフトのみと、いかにテクモが突出しているかがわかる。ただし、3位以下のタイトルを見てもいずれも粒揃いで、どこへ出しても恥ずかしくないラインナップだと言えるだろう。メーカー別に見ると、マイクロソフト（7本）は別にしても、セガ（5本）、カプコン、コーエー（いずれも3本）と、実績のあるゲームメーカーが並ぶ。残念なのが、2003年に発売されたソフトのランクインが8本と少なめなこと。『DOA』シリーズに対抗できるようなタイトルを育てることが、Xboxの今後の課題と言えるだろう。

Xboxソフト累計売上本数TOP30

順位	タイトル	メーカー	発売日	累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002/2/22	216,825
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003/1/23	127,576
3	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	2002/4/25	76,963
4	斑 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	2002/7/25	[illegible]
5	幻魔 鬼武者	カプコン	2002/2/22	49,930
6	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002/12/19	43,850
7	真・女神転生 NINE（スタンドアローン版）	アトラス	2002/12/5	42,920
8	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2002/2/22	41,261
9	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003/3/27	31,815
10	クレイジータクシー3 ハイローラー	セガ	2002/7/25	31,461
11	ディノクライシス 3	カプコン	2003/6/26	30,521
12	紅の海 Crimson Sea	コーエー	2002/12/12	29,586
13	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	2003/1/16	28,774
14	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002/2/22	26,433
15	式神の城	メディアクエスト	[illegible]	27,838
16	鉄騎	カプコン	[illegible]	27,166
17	ガンヴァルキリー	セガ	2002/3/21	26,878
18	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002/12/12	[illegible]
19	segaGT2002	セガ	2002/9/12	[illegible]
20	エアフォースデルタII	コナミ	[illegible]	20,725
21	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003/11/20	[illegible]
22	信長の野望・嵐世紀	コーエー	[illegible]	[illegible]
23	DOUBLE-S.T.E.A.L	[illegible]	[illegible]	[illegible]
24	ねずみくす	マイクロソフト	2002/2/22	14,934
25	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2003/4/24	14,425
26	真・三國無双2	コーエー	[illegible]	14,215
27	マズルフラッシュ	[illegible]	2003/2/27	14,103
28	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	[illegible]	13,787
29	格闘超人	マイクロソフト	2003/1/1	13,731
30	ファントムクラッシュ	元気	[illegible]	13,227

※集計期間2002年2月22日～2003年12月28日

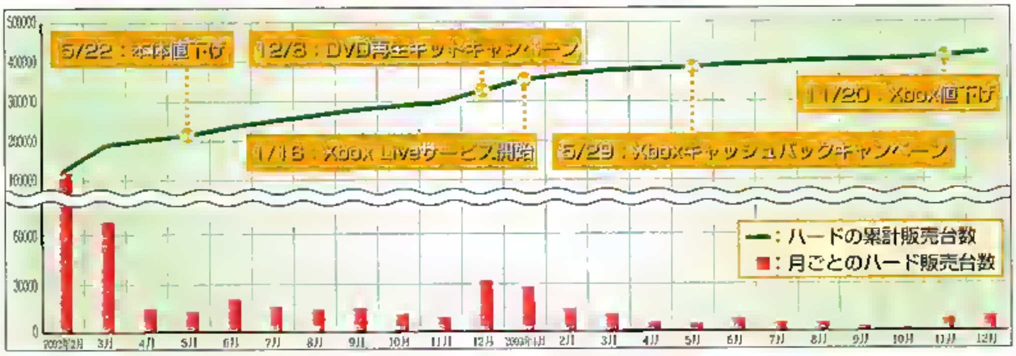
SPECIAL Part II

Xbox本体の売れ行きは？

つぎに見るのがXbox本体の販売台数の推移。2003年はバンドルパックや値下げなどが盛んに行われたにもかかわらず、じつは販売台数の爆発的な増加には、あまりつながっていない。それでも、11月20日の値下げ以降、販売台数が若干伸びているのが今年に期待をつなげる。



⬆値下げにより、一時の停滞感からは少しずつ脱しつつあるのだが……。



2003年家庭用ゲーム機の販売台数は？

他ハードとの一層の開きができてしまった2003年のXbox。2003年だけを見ても、ゲームキューブ（GC）とは10倍、PS2に至っては30倍近い格差があることになる。ある程度クオリティーの高いソフトは揃えられているだけに、この苦戦ぶりは残念なところ。Xboxは、今年ますます背水の陣での戦いを強いられそうだ。打開の一手に期待したいところ。

売台数

Xbox	96,855(424,554)台
PS2	299万4000(1445万1000)台
GC	104万0000(316万7000)台

※カッコの中は累計販売台数

TOPIC

"ピュアホワイト"と"かすみちゃんブルー" ふたつのXbox特別モデルが限定発売

この冬、2種類のXbox特別モデルが発売されることになった。Xbox発売2周年を記念しての"Xbox Pure White Limited"（限定1000台、ネット販売のみ。1月30日20時より受付）と、『DEAD OR ALIVE Online』発売を記念しての"Xbox かすみちゃんブルー"（限定5000台。3月25日に一般販売）だ。鮮やかな色あいに人気が集まりそう。



➡編集部員垂涎のこだわり抜かれたデキ。Xboxを買いたいけれど迷っているという人は、この機会にぜひおススメ！



Xbox Pure White Limited（限定1000台）※ネット販売のみ 価格：19800円（税別）
同梱物：ピュアホワイトカラー本体&コントローラ、DVD再生キット、Xbox Liveスタータキットディスク(Xbox Live12ヶ月基本サービス利用料、『頭脳対戦ライブ』含む)Xboxボイスコミュニケータ
特典：本体に名前またはメッセージを刻印可能（アルファベット・数字で最大20文字まで）
販売方法：Xbox公式サイトからの購入申込み（http://www.xbox.com/jp/）1月30日(金)20：00~2月6日(金)



Xbox かすみちゃんブルー（限定5000台）発売日：3月25日 価格：22800円（税別）
同梱物：かすみちゃんブルーの本体&コントローラ、DVD再生キット、『DEAD OR ALIVE Online』、Xbox Live12ヶ月基本サービス利用料
特典：かすみちゃんクッション

制作秘話 昨年の夏まえから企画が動き始めていた、2種類の限定版。2周年モデルは、通常版の黒にコアなイメージがあるので、あえてリビングに溶け込めるように白を選択したという。ひと言で"白"といってもいろんな"白"があり、色を決めるだけでも2ヵ月かかったらしい。ジュエルの印刷にもきめ細かなこだわりがあるのだ。一方"かすみちゃんブルー"は、「『DOAO』のイメージカラーは青」というテクモ、板垣氏のひと言で決定。苦労したのは「DOAO」のロゴ印刷。Xbox本体が平面ではないだけに、細かな文字がつぶれないように、何度も試行錯誤をくり返したとか……。

TOPIC

マイクロソフトの新たなる戦略 Xbox Media Center Extender Kit

1月8日にアメリカで開催された国際家電見本市"CES"にて、マイクロソフトは、パソコンを中心としたネット家電戦略の構想を明らかにした。構想では、Xboxからでも、特別なソフトを介し、パソコンを操作できるようになる。そのためのソフトXbox Media Center Extender Kitは、早ければ今年末にもアメリカで発売されるとのこと。マイクロソフトの戦略に、今後Xboxがどのように絡んでくるのか。興味深い。

EVENT

第4回Xbox Championship開催決定！ 対象ソフトは『DEAD OR ALIVE 3』

豪華な賞品が魅力の全国規模のゲーム大会"Xbox Championship Vol.4 ~DEAD OR ALIVE 3"の概要が発表された。2月21日（土）から開催される今回のゲーム大会では、優勝賞品はなんと現金50万円！ さらに上位4名が『DOA Beach in Hawaii』に招待されるのだ。前回同様団体戦なども用意されているぞ。腕に覚えのあるツワモノは参加すべし！



⬆発売されてしばらく経つタイトルだけに、ハイレベルの戦いが予想される。

日程	地区予選：2月21日（土）~2月29日（日）※全国11ヵ所を予定 全国決勝：3月7日（日）※東京（会場未定）
参加方法	各地の地区予選開催店舗とXbox公式サイトにて受付（1月30日より）
参加資格	ゲーム操作ができる方　※未成年者の場合は、全国決勝までに親権者の同意書を提出する必要あり
対戦方式	トーナメント方式　※団体戦は1チーム3名
問合せ先	Xbox Championship Vol.4~DEAD OR ALIVE 3~大会事務局 03・3546・1256（10：00~17：00・土日祝日は除く）

詳細は……http://www.xbox.com/jp/

TOPIC 真理ちゃんが編集部にやってきた！

Xboxのキャンペーン『DOA Beach in HAWAII』に、人気グラビアアイドルの下村真理さんの参加が決定。その下村さんが編集部に遊びにやってきたぞ！ 下村さんが現れるや、編集部は興奮のるつぼ。あまりのカワイさに、全員がキャンペーンへの申込みを即決!! Xboxユーザーも以下サイトで申込みを（2月20日まで）。

▶▶▶http://www.xbox.com/jp/



⬆編集部員の要望により、定番の記念撮影。見苦しいまでの興奮ぶりだ……。



➡なぜかスパイクを受けたがる不可解な男も。

プレゼント

いつも笑顔がかわいい下村さんの訪問をを記念して、サイン入りのDVDソフト（1名）とサイン入りポラロイド（3名）をプレゼント。希望者は、下村さんへのメッセージを添えて以下あて先まで。※



プレゼントの宛先は▶▶▶ 〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「真理ちゃんグッズ」係

ミニ特集 XboxCMにおけるCIの変遷に迫る

プロモーションに欠かせないテレビCM。わけても重要なのが、CI（コーポレートアイデンティティー）だ。昨年末から再開されたXboxのCMだが、じつはCIは三代目。その変遷に迫る。



➡「エックスボックス ー」という声に乗せて流されるCI。

初代 映像はUSの素材をもとに日本用に多少のアレンジ。音声については、日本オリジナルで開発。他社との差別化も考慮して少し"洋モノっぽさ"を意識したとか。



2代目 "Xbox"という言葉を積極的に告知して認知向上を、という方針からインパクト重視に。TOPのCIも「エックスボックス」というナレーションを入れることに。



3代目 現在のCIは、昨年秋の全世界共通のグローバルキャンペーンのタグライン導入にともなうもの。US版を基本とし、日本用に少しアレンジしたものとなっている。



Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった最新のニュースからユニークな情報まで、Xbox関連の話題をまとめてお届け。

1/9～11 東京オートサロン2004に「segaGT Online」が出展

幕張メッセで、クルマの祭典"東京オートサロン2003"が開催、「segaGT Online」の試遊台が出展された。会場では、人気レーシングドライバー飯田章氏を招いてのトークショーが実施され、その後のゲーム大会ではさすがの腕前を披露した。



1/8 コナミが動いた！（ただし北米の話）

コナミは人気ホラーXbox版『SILENT HILL4』の9月発売を発表。さらに、Xbox版『Yu-Gi-Oh！』の発表も。コナミさんぜひ日本でも!!

1/9 エド・フリーズ氏がマイクロソフトを退社！

日本のXboxユーザーにもおなじみの、マイクロソフト、エド・フリーズ氏が1月9日をもって退社。理由は個人的なものだとか……。ゲームコンテンツ・バイスプレジデントとして、Xboxを引っ張ってきただけに残念。

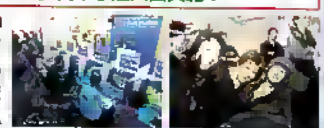


1/14 タカラとアトラスのゲーム事業が一本化

昨年タカラの子会社となったアトラスだが、このたびアトラスがゲーム事業を譲り受ける形で両社のゲーム事業を一本化することに。

1/18 Windows版『HALO』日本予選大会実施！

秋葉原アソビットシティにて、Win版『HALO』日本予選大会が実施され、優勝者は、アメリカで行われる世界大会への出場権を獲得した。また、大会後にはWin版の優勝チームと、Xbox版チャンピオンチームによるエキジビションマッチが行われた（結果はキーボードの操作に不慣れなXboxチームの負け）。



2/4 2月4日は"ぷよの日"です！

4機種続けて発売の『ぷよぷよフィーバー』だが（Xbox版は4月24日）、2004年が"ぷよの年"、2月4日が"ぷよの日"として日本記念日協会より認定。松浦亜弥を起用してのCMも好評で、今年はまさに"ぷよイヤー"。

Campaign

Xboxソフトのキャンペーン情報をまとめて紹介。役に立つネタばかりだよ。

『鉄騎大戦"戦場へご招待"キャンペーン』

『鉄騎大戦』発売を記念してのキャンペーン。応募者には、オリジナル"MY コクピット"が1名に当たるなどのビッグプレゼントが！ （→P46）

『NINJA GAIDEN』追加予約キャンペーン

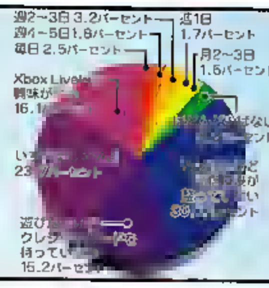
『NINJA GAIDEN』の予約キャンペーンの特典に、Team NINJAのポスターブックレットが追加！すでに予約している人にもプレゼント。（→P32）

ピザを食べてXboxと『天空2』を！

東海地方を中心に展開するピザチェーン"アオキーズ・ピザ"が、キャンペーンを実施。4種類の味が楽しめる"Xboxキャンペーンセット"を購入して、応募券を送ると、抽選で10名にXbox本体と『天空2』のセットが当たる。締切は2月27日（金）まで。 ▶▶▶http://www.aokis-pizza.com/

ファミ通Xbox アンケートはがきから Q:どれだけXbox Liveで遊ぶ？

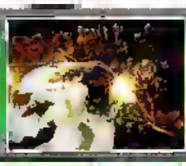
サービス開始から1周年を迎えるXbox。果たしてどれだけのユーザーがどの程度Xbox Liveを利用しているものなのか。その集計をまとめたものが右のグラフ。結果はXbox Liveで遊んでいるユーザーは14パーセント程度。雑誌の読者が対象なので、この数字は通常よりは高いと思われるが、それにしてもコンスタントに遊んでいる、熱心なXbox Liveユーザーがごく少数にとどまってることには驚きだ。また、気になるのが「遊びたいけど環境が整っていない」というユーザーが45パーセントを超えたこと。やはりクレジットカードおよびブロードバンド環境が大きなネックになっていることが明らかになった。



⬅本誌1月号のアンケートはがきの結果をもとに集計。

※プレゼントの締切は2月27日（金）当日消印有効。当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



年末年始らしく、初登場が6タイトルと賑やかなランキング。そんななか、一部店舗で品切れ状態を招いている『O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~』が1位。初週の販売本数が前作とほとんど遜色ないのは、いまのXboxの市場を考えると立派。セガの2タイトルもランクインしているが、ブランド力を考えると、その本数はいささか寂しいところ。『魔牙霊』がじわじわと大台に手が届く位置に来た。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	14,207	14,207
2	1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	9,821	24,685
3	—	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年11月20日	3,733	4,568
4	—	segaGT Online	セガ	2003年12月25日	2,913	2,913
5	2	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	2003年11月20日	2,691	9,196
6	3	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	2003年11月27日	2,611	8,497
7	—	Return to Castle Wolfenstein:Tides of War (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	2003年12月25日	2,360	2,360
8	—	ソニック ヒーローズ	セガ	2003年12月30日	2,149	2,149
9	—	エグザスケルトン	キキ	2003年12月18日	1,915	1,915
10	4	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイ ソフト	2003年11月27日	1,860	5,449

集計期間：'03年12月15日~'04年1月18日
※このランキングはP96に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間 '03年12月15日~12月21日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	1,993
2	魔牙霊 (Magatama)	マイクロソフト	701
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball ※	テクモ	586
4	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	515
5	エグザスケルトン	キキ	386

2週目Best5 集計期間 '03年12月22日~12月28日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	9,958
2	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2,526
3	segaGT Online	セガ	1,394
4	Return to Castle Wolfenstein,Tides of War	マイクロソフト	1,095
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball ※	テクモ	824

3週目Best5 集計期間 '03年12月29日~'04年1月4日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2,997
2	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	2,160
3	ソニック ヒーローズ	セガ	1,184
4	DEAD OR ALIVE Xtreme [illegible]	[illegible]	1,136
5	segaGT Online	セガ	671

4週目Best5 集計期間:1月5日~1月11日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	1,294
2	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	1,292
3	ソニック ヒーローズ	セガ	618
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball ※	テクモ	549
5	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	437

5週目Best5 集計期間:1月12日~1月18日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	1,013
2	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	778
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball ※	テクモ	636
4	segaGT Online	セガ	436
5	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	418

ハード販売台数

- 12/15~12/21 2107台
- 12/22~12/28 2524台
- 12/29~1/4 3036台
- 1/5~1/11 1242台
- 1/12~1/18 1163台

推定実売台数(12/15~1/18) 10072台

累計販売台数 429995台

※Xboxプラチナコレクション

Xbox読者期待のランキング TOP 10

つねに上位をキープしてきた『NINJA GAIDEN』が、花道を飾る支持率60パーセント超え。徐々に順位を上げてきた『TFLO』に期待が集まる。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	NINJA GAIDEN	テクモ	2月26日	60.1
2	3	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	3月25日	56.1
3	3	DEAD OR ALIVE code:Cronus	テクモ	未定	52.2
4	2	HALO 2	マイクロソフト	2004年	45.0
5	6	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2004年春	20.4
6	5	天誅 参 ~回帰ノ章~	フロム・ソフトウェア	2004年春	20.1
7	8	Fable	マイクロソフト	2004年	18.7
8	10	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年春	12.3
9	—	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	マイクロソフト	2004年	11.5
10	—	鉄騎大戦	カプコン	2月26日	9.8

※本誌年2月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：'03年12月28日~'04年1月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP 20

磐石の上位陣に変動はないが、『アーマード・コア』シリーズが大躍進。フロムへの期待度の表れ？ 『メタルオブオナー』シリーズのランクインにも注目。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	249
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	147
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	146
4	4	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	120
5	5	グランド・セフト・オートシリーズ	カプコン	PS2	109
6	6	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	108
7	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	55
8	8	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	53
9	8	テイルズシリーズ	ナムコ	PS2	41
10	—	アーマード・コアシリーズ	フロム・ソフトウェア	PS2	39
11	11	鬼武者シリーズ	カプコン	PS2	37
12	10	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	36
12	15	バーチャファイターシリーズ	セガ	PS2	32
14	13	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	32
15	18	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	SNKプレイモア	AC	30
16	—	グランツーリスモシリーズ	SCE	PS2	36
17	19	零~紅い蝶~	テクモ	PS2	30
17	—	メタルオブオナーシリーズ	エレクトロニック・アーツ	PS2	30
19	12	実況パワフルプロ野球シリーズ	コナミ	PS2	27
20	14	OutRun2	セガ	AC	24

※本誌1月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーション、ACはアーケードの略です。



1月29日～2月26日

発売日	1月29日発売	2月26日発売	
作品	ブレイクダウン	ローグオプス	BEST PICKS OF THIS MONTH
			
	ナムコ	ケムコ	
	アクションアドベンチャー	ステルスアクションアドベンチャー	
	6800円	6800円	
批評家	すべてが、主人公の視点で進行する3Dアクションアドベンチャー。主人公は失った記憶と、その背後で蠢く謎を探りながら、正体不明のふたつの敵と闘いをくり広げることになる。	ストーリーに基づいて進めていくミッションクリアー型ステルスアクション。プレイ中、通信により情報を入手可能。さまざまなミッションをクリアーするため、臨機応変に対処するのだ。	今月はこれを買え
相沢浩仁  中国で初の本格的なゲームショウ、チャイナジョイ視察のために極寒の北京に行く。アジア人共通のゲームに対する熱い情熱を感じる。少しずつ改善されているとはいえ、ゲーム、CD、DVD、ファッションブランド等々、あらゆる海賊版はいまだに存在していた……。本誌編集長。	いままで類を見なかったFPS(一人称視点シューティング)にアクション要素を付加し、謎に満ちたストーリーをたどる壮大なアドベンチャー。視点や操作性などにもどかしさを感じる場合も多少はあるが、それはシステム的に仕方ないところ。バラエティーに富んだ、発見が連続の快作だ。	戦闘よりも、隠れながらの任務遂行を主体とするステルスアクションとして、とても基本に忠実なつくりになっており、同様のジャンルを遊んだことがある人ならばスムーズにプレイ、入り込むことができると思う。アクションはなかなか豊富で、操作性や日本語へのローカライズも良好。	「ブレイクダウン」は一人称視点のため、3D酔いをする人には向かないが、後半からのパズルが解けていく感覚はすばらしい。人によって好みはあるだろうけど個人的にはもちろんオススメ。「ローグオプス」も無難にまとまってはいる。
田川ラメ夫  仕事で雪の淡路島→京都→岐阜と回り、その足で編集部に直行する元ゲーム誌編集者、現サラリーマンライター。他機種の某サッカーシミュレーションで我が家の川崎フロンターレが2年目にして念願の昇格を果たし、夜中にガッツポーズしながらひとり男泣きする34歳です。	すげえ。敵に遭遇したときの緊張感は味わったことがないっすよ。走り寄ってくるトラン兵に気づいた瞬間マジでチビりそうになったし(涙)。技術力の高さと随所にちりばめられた演出・効果にセンスがキラリ。難易度やや高めながらメゲずに遊びたい骨太な1本かと。手の表情は必見!	ステルスものはダークなイメージが多いけれど、軽快な操作感やさりげない演出の妙がピリッと効いて純粋に気持ちよし。すげー丁寧なチュートリアル、難しすぎないゲームバランス、セクシーな主人公と敷居も低めで、初めてのステルスアクションにはうってつけかと。わりと名作の予感。	正直なところ、どちらも買います。「ローグオプス」はオレにステルスアクションの楽しさを存分に教えてくれる初めての作品かなと。「ブレイクダウン」はドキドキとギャ～ッの連続で体がもつか心配です。どちらも途中で投げ出さず遊ぶ所存。
ローリング内沢  昨年5キロ痩せて、今年のお正月で5キロ太りました。まさにリサイクル運動! 地球環境にやさしいウチザワです。1000台限定のXboxピュアホワイトカラー、いいカンジの色ですね。コントローラーとか手垢で汚れそうだけど。でも、オレ色に染めるぜ!ってカンジっすかね。	一人称視点の臨場感をより盛り上げる要素として"手"の動作に着目したのはオモシロイ。拾う、持つ、食べるなどのアクション時は手が映るので、非常にリアルな雰囲気が味わえる。イヤラシイ謎解きも多々あるがアクションアドベンチャーとしては◎。かなりの恐怖感や緊張感が味わえる。	「スプリンターセル」風味。それと比べてしまうと物足りないカンジはするもの、ゲームの難易度やテイストから考えればファミリー向け&低年齢向け作品としては◎。ワンボタンで多彩なアクションが味わえ、隠密行動のドキドキ感が味わえる。オリジナリティーは薄いが出来はよいです。	「ローグオプス」はファミリー「スプリンターセル」といったカンジ。難易度は低めなのでアクション苦手な人でも楽しめるかも。「ブレイクダウン」は3D酔いしやすいかもしれませんが、それを我慢できるほどの楽しさと緊張感がありまっす。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画描きです。寒い季節と油断して、2日まえにこしらえた具入り汁で餅を食べたところ見事に食あたり。腹痛と全身の倦怠感で1日満足に動けませんでした。今後ゲーム内で毒とか麻痺にかかったら、この状態を思い出すことにします。	擬似3D空間が本質的にもつ浮遊感・悪夢感を'物語世界のイコン'として時おり表出させる演出は、徹底した任意一人称視点で進行する本作だからこそ活きる手法。「ゲームのストーリーはプレイ中にしか存在しない」というレトリックにピンときたら、目と左手親指の痛み覚悟でカモーン。	限られた条件下でいかに任務を遂行するかに焦点が置かれた潜入アクション。地道なアクション発生マーク捜しと、ほんのちょっとの閃きで状況に対応していくゲーム性は、こじんまりとした達成感を与えてくれます。プレイ中、主人公女性の臀部アップを存分に拝めるのもささやかな幸せ。	今回は本数が少ないというのもあるのですが、「ブレイクダウン」はハマりました。ノーマルレベルでクリアーしましたが、これは買いです。というか、買います。ゲームの作り手が指向する"映画的表現"の先にあるものが見える……カモ。
TOTAL POINT	36POINT	29POINT	



その他に発売されるタイトル

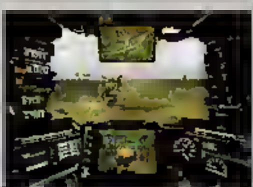
NINJA GAIDEN



忍者リュウ・ハヤブサを主人公に、伝説の名作「忍者龍剣伝」から時を越えて伝承された、ユニークなアクション。多彩な武器とアクションで敵を討て！

■2月26日発売予定
■テクモ
■アクション
■7800円

鉄騎大戦



超巨大専用コントローラーを操り、砲弾と硝煙渦巻く戦場をVTで駆け抜ける、「鉄騎」。それがオンライン専用ゲームとして、新たに生まれ変わった。

■2月26日発売予定
■カプコン
■戦争
■7800円(専用コントローラ同梱版19800円)

天空-Tenku-2



実在するゲレンデを縦横無尽に滑走し、トリック決めまくるフリースタイルスノーボードゲーム。Xbox Live対応で最大8人までのオンライン対戦なども実現。

■2月26日発売予定
■マイクロソフト
■パーフェクト スノーボーディング
■6800円

SOFTWARE IMPRESSION

ライター一押し

Tom Clancy's GHOST RECON

Xboxに限らず、海外産の秀作が続々と発売されているFPS。とはいえこの手のゲームをとっつきづらく感じる人も多いと思う。しかしそんな人にこそオススメしたいのが「ゴーストリコン」だ。

海外「産のFPS、と聞くと無条件で「難しい！」と考えがち。でもこの作品はそうでもない。戦場には6人で向かい、ひとりでも生き残ればたいてい作戦成功となるので、じつは5回死んでもオーケー。しかもCPUが操る味方兵士はかなり強く、ガンガン敵兵を撃ち殺していくので、難易度によってはかなり安全な戦場の場合も。そうこうしているあいだに、主観視点での方向感覚や距離感など、FPSの基本をつかんでいけるのだ。キャンペーンモードをクリアーするころには"一人前の特殊部隊員"の気分を味わえるはず。

が、真にシビアな戦場を体感するのは、Liveにつないでからだ。Live上の兵士たち——とくに海外プレイヤー——は猛者ぞろい。周囲を確認するためのわずかな動き（照準を左右に振る）をつかれ、一瞬で死亡なんてことは日常茶飯事。そのため小隊長から三等兵に一気に降格した気分を何度も味わったり。それでも人間どうしが和気あいあいと殺しあう"戦争ごっこ"が楽しくて、担当の「原稿どうよ？」の声におびえつつも、Liveの戦場へと足を運んでしまうのだ。

■発売中（2003年9月25日発売）
■マイクロソフト
■アクション
■6800円



マンモス丸谷

←では偉そうなことを書きつつも、実はこのゲームがFPS初体験だったりするライター2年生。「Counter-Strike」や「HALO2」をはじめ、期待のFPSが数多くリリースされるであろう2004年。その入門用にこのソフトを購入してみても損はないのでは？

ヒットマン：サイレントアサシン

攻略記事が始まる少しまえの時期、こんな情報が飛び込んできた。「ハヤモトJr.は、仲間と"何か"話をしてるらしい」。

ハヤモトJr.とは、主人公47が暗殺のターゲットにしている日本人男性。座敷で仲間と食事をする彼に、気づかれることなく接近できれば、話をする声が聞ける、というのだ……。難しそうだが、攻略担当者として聞いておかなくては……。

盗み聞き計画実行。ハヤモトJr.が食事をしている部屋の隣りの部屋に侵入し、そこで声を聞くことに。「〇〇ってかわいいよな」「ああ。でも××もかわいいぞ」と、女性の好みについて語るハヤモトJr.とその仲間。計画は見事に成功した。

本作には、ほかにも日本を舞台にした任務があり、吹雪の中を忍者が警備している城が登場する。彼らは47を発見すると「なんじゃらほい。やめー」と、少しおかしな日本語を叫びながら襲い掛かってくるのだ。また、ほかの国での任務でも、建物や置いてあるアイテム、キャラの姿かたちや発言、動きを観察してみるとじつにおもしろい。その国を多少誤解しているのでは、と思われる場面も見られるが、意識しないような場所まで細かく作りこまれているこのゲームには、かなり長い期間楽しませてもらった。今回の計画から、海外ゲームならではのこだわりを知った気がした。

■発売中（2003年7月3日発売）
■アイドスインタラクティブ
■アクションアドベンチャー
■6800円



いじり

本誌ではアクションゲームの攻略を多く担当。また、編集のEさんにだまされ、Xboxの全タイトルクリアーを目指す"ブレイブゲーマー"の企画を受け持ってしまったため、私生活はXbox三昧……のハズだが、じつは毎日のようにゲームセンターに入り浸り……。

ビストロ・きゅーぴっと2

恋愛に加え、お店の経営やダンジョンに潜るRPG要素を取り入れた「ビストロ2」。これらを平等にやりくりしながら、恋愛をするという内容の幅広さが楽しめた。

昔はキャラクターグッズを集めるほど恋愛ゲームにハマり、お気に入りキャラのキーホルダーや筆箱まで買うという領域にまで達した記憶がある。しかし、女の子とデートをするだけの単調さから自然と手が離れてしまい、ここ4年近く恋愛ゲームというジャンルに手をつけたことはなかったのだ。そしてこのゲームをプレイしてビックリ。恋愛パートはいい意味で王道のギャルゲーと変わらず、経営では料理の値段や装飾品の位置などを設定できるといった細かさ。そしてRPGパートでは、ボスを倒すことで必殺技を習得でき、さらに強いラスボスまで存在するという作り。恋愛・経営・RPGという3つの要素がどれもバランスよく取れており、とても新鮮だった。気が付くとズルズルとその世界へ引き込まれ、しまいにはお気に入りキャラに脳内を支配されるほどになったわけで……（汗）。

ヒロインや主人公は一新され、前作をプレイしていない人でも十分楽しめる。また、経営とRPG部分にはやり込み要素もあるので、長くプレイできる点も◎だ。新しい恋愛ゲームの味を一度召し上がってみてはいかがかな？

■発売中（2003年8月28日発売）
■サクセス
■お料理恋愛シミュレーション
■6800円（特別版8800円）

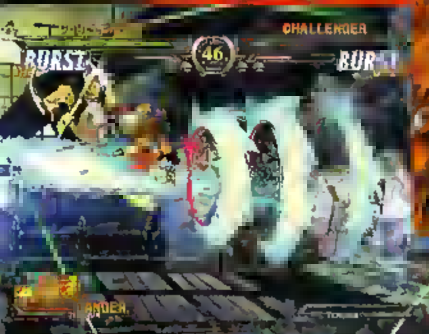


湯澤　圭佑

自分の部屋を、ギャルゲーキャラのポスターで埋め尽くしたという過去を持つ。現在は足を洗い、休日は某MMORPGへ現実逃避するのが日課に。年末は毎年実家に帰らず、同人誌イベントに参加。こんな自分はどうなのかと最近疑問に思う今日このごろ……。

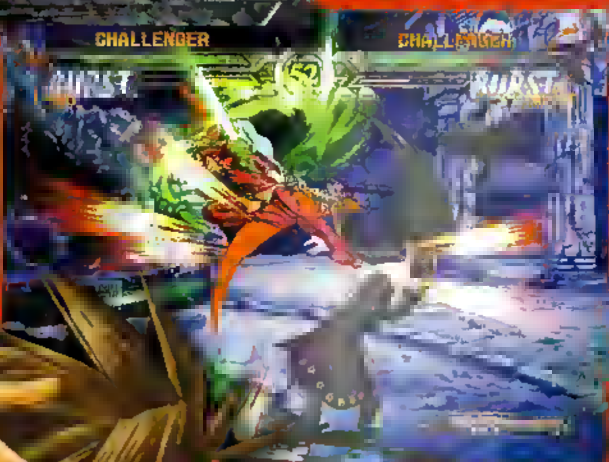
緊急速報!!
Urgent news flash!!

2D対戦格闘の最高峰がついにXboxに登場!!





←↑[illegible]なエフェクトとともに、強烈な必殺技がくり出される。このあふれだす爽快感は、2D対戦格闘ならではの感覚だ。



↑キャラクターの[illegible]の[illegible]がぶつかりあう。そのミスマッチが楽しいのだ。

対戦はXboxで楽しめ!

『GUILTY GEAR X』シリーズは、アーケードで人気の2D対戦格闘だ。今回Xboxに移植される『GUILTY GEAR XX #RELOAD』(仮題)は、全国のゲームセンターで標準的な対戦ツールとしていまでも稼働している。Xbox Liveに対応しており、全国の猛者と熱いバトルをくり広げることも可能だ。対戦格闘ファンなら見逃せないタイトルである。



Xbox Only　Xbox Live対応！オンライン対戦で盛り上がろう!

期待されるのがXbox Liveを使用したオンライン対戦だ。ボイスチャットはもちろん、ゲーセンでは使えなかったクリフ、ジャスティスや、異なる性能のEXキャラクターでの対戦ができる。



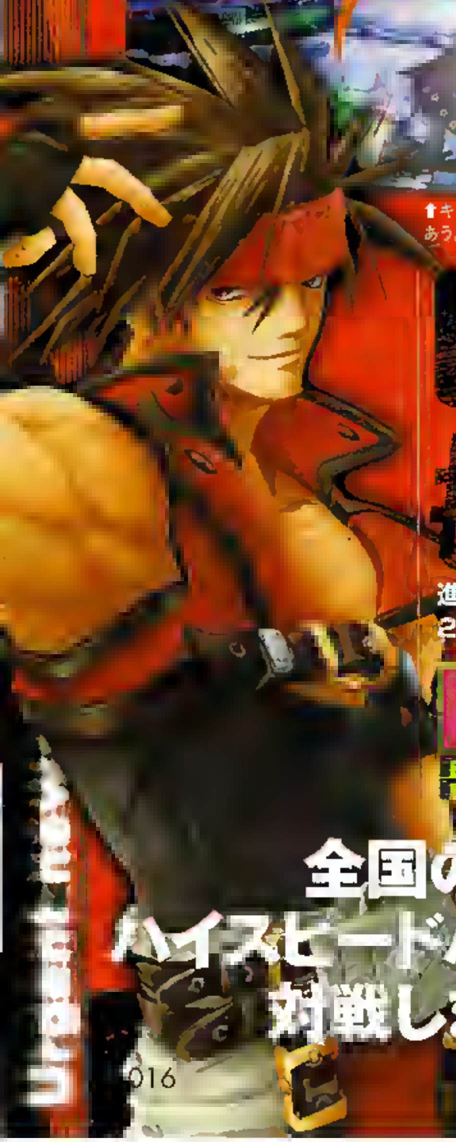
Xbox Only　他機種版にはなかったストーリーモード追加!

PS2版『GUILTY GEAR XX』にあったストーリーモードが本作に搭載！　PS2版『#RELOAD』にはなかったので、ストーリーを堪能したい人にはうれしいよね（中身はPS2版『〜XX』と同じ）。



Xbox Only　ギャラリーモードにエクストラムービーが!

PS2版『GUILTY GEAR X Plus』DXパックに同梱され、話題となったアニメーションムービークリップDVD。Xbox版にはこれが収録されているのだ。ギャラリーモードで好きなときに見られるぞ。



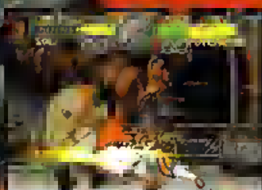
GUILTY GEAR XX #RELOAD (仮題)

進化した"ロボカイ"が参戦した、アーケードで大人気の2D対戦格闘ゲーム。Xbox Liveでの対戦に注目だ!!



A action	タイトル	ギルティギア イグゼクス シャープリロード			
	発売元	サミー	ジャンル	格闘アクション	
	発売日	4月下旬発売予定	価格	未定	
	開発	アークシステムワークス	制作者		
ブロック数	未定	対象年齢	未定	システム対応	Xbox Live
その他					

全国の強者とハイスピードバトルで対戦しまくろう!



『GUILTY GEAR』とは?

最初の作品は1998年のPS専用ソフト『GUILTY GEAR』。その後舞台をアーケードに移し、システムを一新した『GUILTY GEAR X』が大ヒット。続編の『GUILTY GEAR XX』も人気を博し、本作へとつながる。最新作の『GUILTY GEAR ISUKA』も現在ゲームセンターで好評稼働中。

登場キャラクター数は総勢21人+α!?

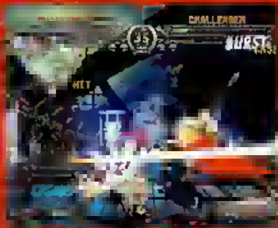
「GUILTY GEAR」シリーズの最大の魅力は、2Dで描き込まれたキャラクターのクオリティーの高さだ。その造形もさることながら、技や戦闘スタイルが各キャラで大幅に違うところがすばらしい。試してみれば、誰もが自分にフィットするキャラクターを捜しだせることだろう。

ポチョムキン POTEMKIN
軍事国家ツェップ 誇り高き軍人。投げ技を得意とし、通常技の威力も強烈。防御力は高いが、動きは遅く前方ダッシュはできない。

アクセル AXL
現代への帰還を願うタイムスリッパー。非常にリーチの長い鎖鎌を操り、遠距離戦を得意とする。また、いわゆる当て

スレイヤー SLAYER
ヴァンパイアの末裔で、アサシン組織の元首領。ダッシュのときに姿が消えるという特殊な能力を持つ。打撃系の必殺技も

ソル SOL
生体兵器ギアの実験サンプルとなった過去のある賞金稼ぎ。無敵必殺技と飛び道具を備え、強引な突進からの投げや連続技を得意とする。


←高威力の必殺技をいかに当てていくかがポイントとなる。

アンジ ANJI
ない日本人の生き "舞"をベースに闘う。ガードすると中段になる飛び道具を持ち、 で中段と下 能だ。

イノ I-NO
出生、目的など、すべてが謎に包まれている。前方ダッシュが空中に飛ぶ性質を持っており、ここからの中段攻撃でラッシュをかけられる。

カイ KY
治安維持を の団長。剣のリーチの長さを活かし、攻守に安定した力を発揮する。飛び道具・

チップ CHIPP
に燃える外人 者。非常にスピード 速く、 ラッシュを見切るのは困難。いっぽう打たれ弱い もあわせ

ヴェノム VENOM
ザトーを慕う、元アサシン組織のメンバー。ビリヤードをモチーフとした技を駆使する。ボールの設置や打つ方向の組み合わせが深


←キャラクターの性格に合わせた技の演出もみどころ。

メイ MAY
ジョニー する の少女。攻撃は単発 が、イルカの飛び道具 巨大なイカリの一 で攻めこむ。相手を 絶させやすいの

ファウスト FAUST
見と技を 正体は医者。 ーチと、人 うな攻撃 接近さ ると反撃

テスタメント TESTAMENT
ディズィーを守 に闘い続けるギア。地上・空中に設置でき 必殺技でかく乱する 設置系必殺技を使った 攻めも強力。

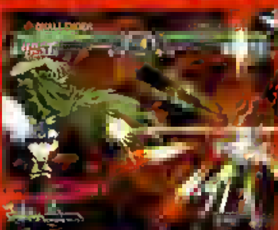
ザッパ ZAPPA
悪霊に取り憑かれた若 。必殺技を出すことにより、3種類の憑依 に変化する。さら が溜まるとラオ し強力に。

ミリア MILLIA
暗殺者組織から逃げた元アサシン。空中 ともに高い 有する。中段、 げとスピー は回

バイケン BAIKEN
ギアと"あの男"を追い続ける女サムライ。ガードキャンセルで せる必殺技を持ち、 りから攻めに転じることを得意とする。


←派手な技の陰で、ち密な攻防ができるのも奥が深い。

ブリジット BRIDGET
女性として育てられた の息子。ヨーヨーを使ったトリッキーな技を得意とする。続技が決まると強烈な


←奇抜とも思える、独創的な技のアイデアも魅力だ。

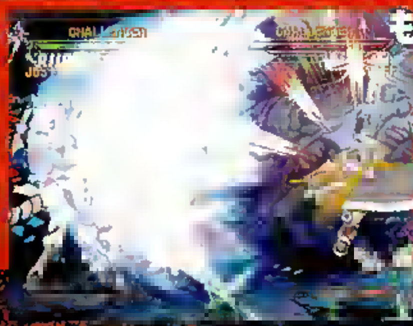
ジャム JAM
分の店を持つ夢のために闘う料理人。素手のためリーチは短いが、す速くトリッキーな動きと、強烈な蹴り系の必殺技で勝負する。

ディズィー DIZZY
のハーフ 、争いを嫌う純粋な心の持ち主。多彩な飛び道具を持っており、 中ダッシュなどの機 いる。

ロボカイ ROBO-KY
データをもとに作られたお茶目な戦闘兵器。電力ゲージと湿度計を備えており、この変化によって技の性能が変わる。

エディ EDDIE
かつての宿 ザトーの身体を乗っ取った魔物。本体と分身の を使った、テクニカルな攻撃が魅力。地面にもったり浮遊もできる。

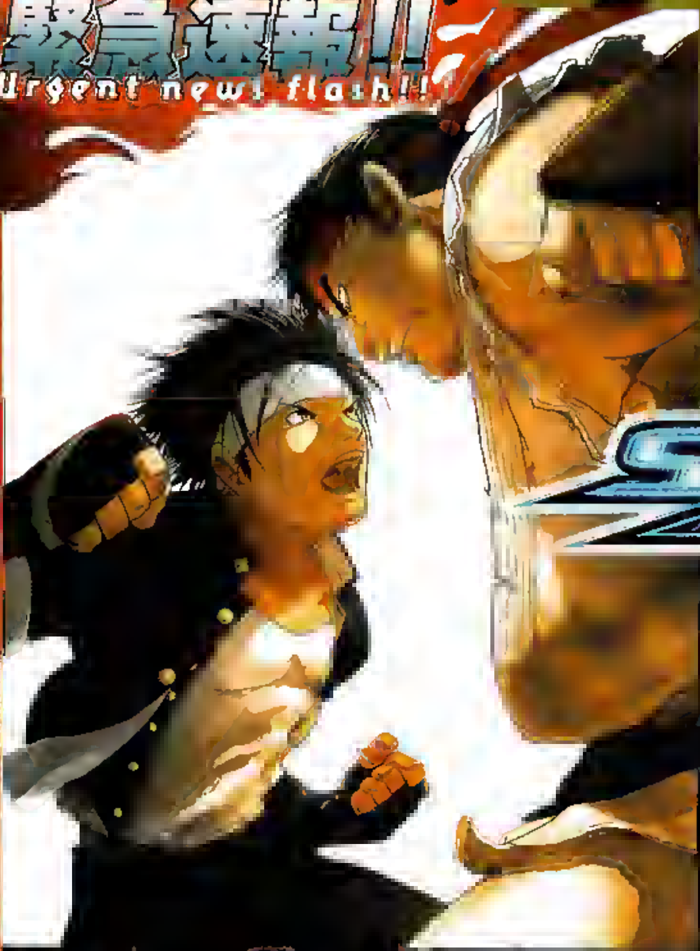
ジョニー JOHNNY
居合切りの達人で、"快賊"のリーダー。剣のリーチが長く、横方向への攻撃が強い。コインや霧を発生させるなど、多彩な技も持つ。



もちろんクリフとジャスティスも使用可能!

←PS2版と同様に、クリフとジャスティスも登場。アーケードでは登場しないキャラなので、じっくり練習して対戦に挑もう!

緊急速報!!
Urgent news flash!!



アーケードで稼動中の人気作移植決定!! おなじみのキャラがくり広げる究極の戦い!!

SVC CHAOS SNK vs. CAPCOM

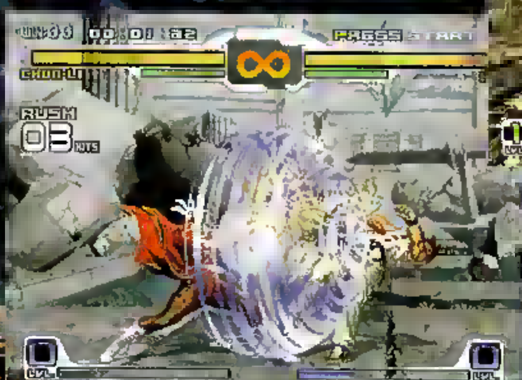
格闘ゲームでおなじみのSNKプレイモアが、いよいよXboxに参戦! 第1弾は現在もアーケードでバリバリ稼動中の『SVC CHAOS』。今回は気になる追加要素を中心に紹介していくぞ!

A action	タイトル	エスエヌケイ バーサス カプコン エス ブイ シー カオス	
	発売元	SNKプレイモア	ジャンル 格闘
	発売日	未定	価格 未定
	開発	SNKプレイモア	著作者
ブロック数	未定	対象年齢 未定	システム対応 Xbox Live
その他	未定		

たんなる移植にとどまらないパワーアップ版! しかもXbox Live対応で対戦が盛りあがる!!

2D格闘を引っ張っているSNKとカプコンの2大メーカーがタッグを組んだ"VS.シリーズ"の最新作が、この『SVC CHAOS』。今作はネオジオ版からの移植となるが、グラフィックやバランスなどに手を加えたパワーアップ版としてリリースされる。さらにうれしいのは、Xbox Live対応ということ。詳細は未定だが、全国の猛者と対戦できることは間違いない。いまから腕を鍛え、来る日に備えるべし!

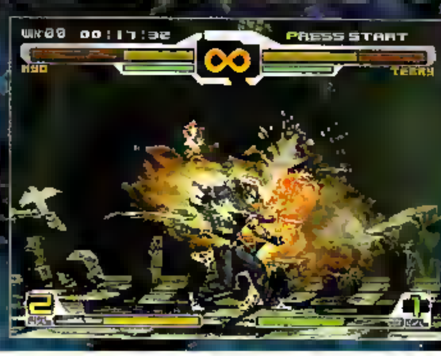






➡アースクエイクとヒューゴーのデカキャラ対決が実現! ゲージに頭が……





⬆おなじみの定番キャラから格闘初挑戦となるキャラまで、参戦者はバラエティー豊か!

⬅派手な必殺技の応酬も魅力。相手の体力を7割以上も奪える大[illegible]エクシードで一発逆転を狙え!



SNKとCAPCOMの人気キャラが大集合！

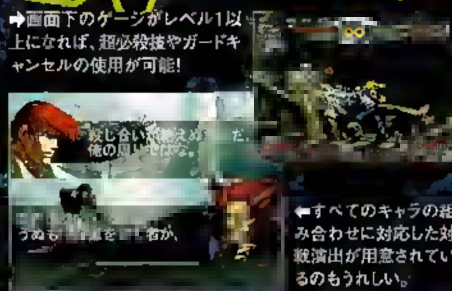
登場するキャラはこの24人となっているが、隠しキャラが用意されているのも周知の事実。今作ではさらなる戦士の追加が期待されるが……？

シンプルなシステムでの激しいバトル！

『SVC CHAOS』のバトル形式は、格闘ゲームの原点とも言える1対1のタイマン勝負。チーム編成などに悩むことなく、好きなキャラを極めていくことに没頭できる。また、新作が登場するたびに複雑になり、ともすれば難解になりがちなシステムもシンプルにし、遊びやすくなっているのも大きな特徴。このためゲーム展開が速く、奥の深い読み合いが楽しめるようになっているぞ。



←フロントグラントステップを使えば、す速く間合いを詰めての攻撃が可能となる。フェイントとして活用してもいいぞ。



➡画面下のゲージがレベル1以上になれば、超必殺技やガードキャンセルの使用が可能！

←すべてのキャラの組み合わせに対応した対戦演出が用意されているのもうれしい。

知りたいことはメーカーに直撃！どうなるXbox版!!

というわけで、メーカーを直撃してきたぞ。質問に答えてくれたのは、SNKプレイモア総合企画部RC事業推進課の門脇さんだ。

——今作でXbox参入を選択した理由は？

門脇　マイクロソフトさんからアプローチ頂いていたことと、当社もマルチプラットフォームで展開し、幅広いゲームユーザーにもっとSNKプレイモアを知って頂きたいという考えから、参入を決めました。

——移植で苦労していることなどあれば、教えてください。

門脇　今回のXbox版はすでにネオジオ版、プレイステーション2版の開発を踏まえて取り組んでいますので、移植で苦労するというよりは、ユーザーに喜んでもらえる要素の検討など、企画面で悩まされてます。

——ネオジオ版やプレイステーション2版でできることは、すべてできると考えていいのでしょうか？

門脇　もちろん移植となりますので、できると考えるほうが自然ですよね（笑）。ただし、さきほどの回答とダブってしまうかも知れませんが、いままでのものにプラスαで考えています。とくにXboxLive対応は絶対に外せない課題として取り組んでいます。慌てずに続報を待ってくださいね。

——通信対戦以外に、ダウンロードなども予定しているのでしょうか？

門脇　できればいいなぁという企画はたくさんあるんですけど……。まだ未定です。

——とにかく今回の『SVC CHAOS』はネオジオ版ではできなかったことをやりたいと考えているので、期待していてください。

——現在の開発状況は何パーセントですか？

門脇　まだ20～30パーセント程度です。もちろんベースは決まっているんですが、追加要素や通信対戦のこともあるので……。

——発売時期を教えてください。春、夏だけでもかまいません（笑）。

門脇　すみません。まだ未定でお願いします。

——今後、移植や新作などをXboxでリリースする可能性はあるのでしょうか？

門脇　もちろん参入するからには継続的にやっていきたいですね。でも移植、新作ともにしっかりマーケティングしたうえで、Xboxによりマッチした企画があればぜひ、という感じでしょうか。

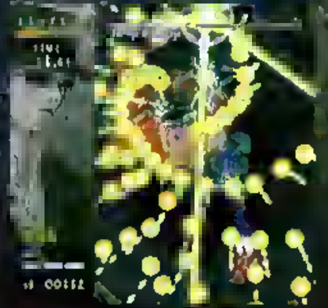
——最後にメッセージをお願いします。

門脇　お待たせしました！　当社もようやくXboxでの開発が可能になりました。今回の『SVC CHAOS』ではマイクロソフトさんのご協力を頂き、当社初のオンライン対戦を実現させます。今後はできるだけ新鮮なコンテンツを提供できるようスタッフ一同邁進しますので、ご期待ください。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

超人気シューティング再び！ 満を持してXboxに登場!!

式神の城Ⅱ®




アーケード発の名作シューティング、『式神の城』シリーズ最新作がXboxにリリース決定！ この『式神の城Ⅱ』では、グラフィック、ゲーム性、世界観とすべてがスケールアップしている。ファン待望のリリースだ。

タイトル	シキガミノシロ2		
発売元	キッズステーション	ジャンル	3D縦スクロールシューティング
発売日	2004年4月発売予定	価格	4800円（税別）
開発	アルファシステム	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム情報			
その他			

より楽しくより激しく！ ハイリスクハイリターンなゲーム展開!!

『式神の城』は、『高機動幻想ガンパレードマーチ』などで有名なアルファ・システムが初めてアーケード用に制作したシューティングゲームだ。その続編にあたる、『式神の城 Ⅱ』がいよいよXboxに登場する。

本作は、新たに"ロジャー サスケ"、"ニーギ ゴージャスブルー"のふたりの新キャラクターを追加。ポリゴンベースとなり、グラフィックの美しさが格段に増した。プレイヤーごとに壱式、弐式の2種類の式神が用意され、バラエティー豊かな構成だ。また、ハイリスクハイリターンの"テンションボーナスシステム"は今回も健在。その過激なプレイ感覚をぜひ味わってほしい。

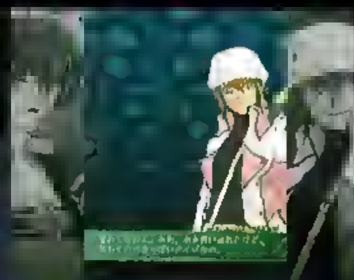


←敵の弾にかすりつつ、倍率を上げて倒すと多くのコインが得られる。ボス戦でも高倍率を意識して戦うのだ。



↑ボスまでに至る道中でも、動く地形などさまざまな敵が襲いかかる。式神攻撃で地形に隠れた敵を倒せ！

→地形の幅を狭めるボスなど、独創的な攻撃のオンパレード。攻撃の性質をしっかり見極めて戦っていこう。



↑2人同時プレイ専用のセリフを音声で聞けるのは、家庭用ならではの仕様だ。



特性を活かし敵を倒すのだ



NEW CHARACTER

ロジャー サスケ

玖珂　　　　　　バルを名乗る　A忍者。式神攻撃は機雷を発射するというもので、威力は非常に強い。また、移動速度がかなり速いのが特徴。

通常攻撃

手裏剣のような弾を直線的に発射する。カバーする範囲は狭い。ハイテンション時は貫通能力を持つ。



特殊攻撃　時空斬

高速回転して無敵になり、斬り込んでいく。発動後は自由に動かすことができ、敵の動きがスローになる。



式神攻撃　暗黒舞踏ワガメちゃん

威力の高い機雷を発射して攻撃する。機雷は敵にぶつかると爆発し、爆風を発生させてダメージを与える。壱式は方向ボタンの向きで機雷を飛ばし、弐式はその場に停滞させる。



壱式



弐式



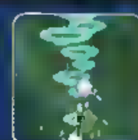
NEW CHARACTER

ニーギ ゴージャスブルー

あるひとりの男を探して旅をする少女。式神攻撃は、敵の弾を吸い取って反射するという特殊な能力を持つ。弾数の多い後半ステージに強い。

通常攻撃

時間の経過によって広がっていくリング弾を発射する。左右のオプションからもリング弾を発射。



特殊攻撃　シャーペン烈火

方向ボタンを向けた方向へショットを高速で撃ち出す。そのあいだは動けない。



式神攻撃　グレーター招き猫

敵弾をバリアで吸い込み、反射弾として発射する。壱式はバリアを前方に展開し、弐式は方向ボタンで向きを調整できる。式神発動時のほうが、通常よりも移動が遅い。



壱式



弐式

気になるXbox版オリジナル要素は!?

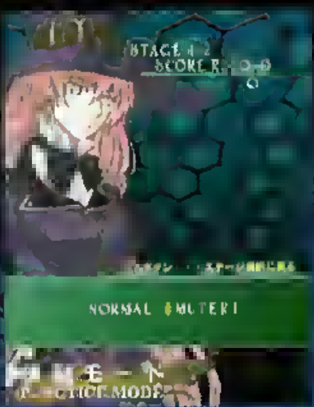
Xbox版『式神の城・II』には、さまざまなオリジナル要素が加えられている。ファンの要望に応えた、無敵モード、オリジナル音源BGMなどの追加がうれしいところ。パッケージはもちろん、園田未来氏オリジナル描き下ろしデザイン。さらにXbox Live対応と、Xbox版ならではの魅力が詰め込まれているぞ。



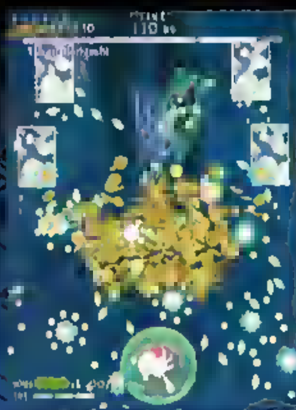
↑世界観の謎を解く追加要素はあるのか？

その1 プラクティスモードでは無敵で練習

プラクティスモードは、それまで到達したステージを任意にセレクトできるモードだ。何回もくり返して練習することによって、安全な攻略法や、高得点のパターンを作るのに役立つ。今回はそのプラクティスモードに、新たに無敵の設定が加えられたぞ。無敵を選ぶとライフが減ることはないので、そのステージは必ず最後までプレイできる。危険なパターンに挑戦するときは役立つ設定となるはずだ。ただしライフ数が減らないだけで、弾に当たるとコインをばらまくので注意。



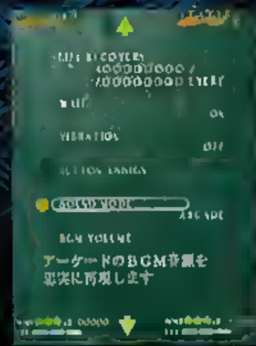
↑プラクティスを始めるまえ　通常の　か無敵にするかを選ぶこと　きる



↑　に　たるとコインをばらまくが、ライフ　数　ることはない。

その2 BGMをアーケード版とまったく同じに設定可能！

Xbox版ではサウンドを2種類から選ぶことができる。これまでの家庭用の移植作では、BGMは1種類しか存在しなかった。そのBGMはクオリティーが高いものであったが、アーケードとは微妙に異なる部分もあった。そこで今回、アーケードファンの期待に応えるため、基板音源そのままのサウンドを追加。これでコアなファンも、ゲームセンターの臨場感でプレイが可能になる。聴き比べてみるのも一興だろう。



↑オプション設定の中で、BGMを2種類から選ぶことができるのだ。

その3 パッケージイラストはアルファ・システムの園田未来氏描き下ろし！

園田未来氏といえば、『式神の城』シリーズのキャラクターデザインを手がけていることで知られる人気デザイナーである。氏は前作のXbox版『式神の城EVOLUTION』でも『紅』と『藍』のふたつのパッケージデザインを担当し、話題を呼んだ。そして熱烈なファンの期待に応え、今回のXbox版でも描き下ろしパッケージが実現する。現時点ではデザインは未公開だが、女性キャラクターのかわいらしい一面がかいまみられるものになるとのこと。すべてのアイテムのコンプリートを目指すコレクターにとっては、見逃せないアイテムとなるはずだ。

その4 Xbox Live対応！　その中身は……!?

Xbox最大の特徴であるXbox Liveの機能を活用すべく、本作ではシリーズ初のネットワーク対応が予定されている。ほぼ決定しているのが、スコアランキングの開催とコンテンツのダウンロードだ。スコアランキングはこれまでも開催されていたが、パスワードを覚えて登録しなければならないという、やや煩雑な手続きを経なければならなかった。Xbox Live対応により、プレイ後スムーズにハイスコア登録が可能になることだろう。ダウンロードコンテンツについても、何が追加されるのか期待が高まるところだ。

式神は自動追尾して攻撃!!
玖珂 光太郎





主人公的な存在の少年探偵。式神のザサエさんが敵を追尾するので、ザコ敵に強く初心者にも扱いやすい。

5WAYの通常攻撃が強力！
結城 小夜

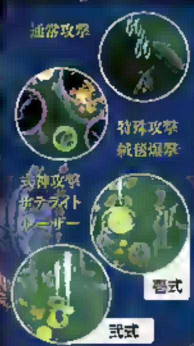




　攻撃は　札を5WAYに投げ、広い範囲をカバーする。式神の光鴉ヤタは通常弾を消す能力を持つ。

ふみこ・O・V



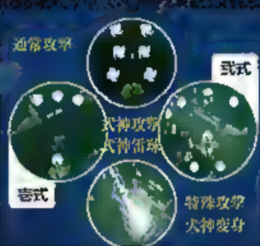


式神はサイトを動かし、サテライトレーザーを発射するというもの。

ちびふみこ

日向 玄乃丈





大神の血を引く人狼で、探偵事務所の所長。式神は雷球を発射するというもので、敵をロックしてダメージを与え続ける。

仁王剣をぶんぶん振り回せ！
金 大正





セプテントリオンを追う道士服の男。式神の仁王剣は方向ボタンで位置を動かすことができる。通常攻撃が非常に強い。



あなたのため、だけに。
XBOX
1,000台限定"Pure White Limited"
本日1月30日、www.xbox.com/jp/でご注文受付開始!
Xbox誕生2周年を記念して、"Pure White Limited"を発売します。
オリジナルメッセージやネームを刻印できる限定Xbox。
Xbox "Pure White Limited" 19,800円
好きなネーム、メッセージを刻印可能
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/



2004.2.26

ソフト単品版 7,800円(税別)/専用コントローラ同梱版 19,800円(税別)

最大5対5で戦える今度の鉄騎。
ボイスチャットを駆使し、オンラインバトルを征するのはどのチームだ。

鉄騎大戦"戦場へご招待"キャンペーン クイズに答えて宣戦布告!
A賞:「MYコックピット」が当たる!(1名様) 完全な防音効果で鉄騎大戦の世界に心ゆくまで浸れる「鉄騎大戦オリジナル・コックピット(YAMAHA アビテックス)」 B賞:鉄騎特攻隊の一員になれる!(12名様) 小倉優子、吉村優子率いる4人1組のチームメンバーとしてイベントに参加。

特別予約キャンペーン開催中!
いま、店頭で鉄騎大戦を予約すると、Xbox Live12ヶ月更新カード(通常4,980円)か、ボイスコミュニケータ(通常3,500円)+Xbox Live2ヶ月無料キットを2,000円の特別優待価格で、それぞれ限定2,000名様にご提供。くわしくは、Xbox公式サイトへ!

XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/

発売まであとわずか！ハヤブサは決戦の地へ降り立った！

長らく待たされていた『NINJA GAIDEN』の発売日（2月26日）まで、約1ヵ月と迫った！発売を待ち望んでいるユーザーも多いと思うが、もうちょっとの辛抱。大ボリュームで紹介する最新画像を見て、発売日まで耐えるのだ！

これまで幾度となく紹介してきた『NINJA GAIDEN』だが、いま一度どのようなゲームなのかを語っておく必要がある。本作はテクモの『忍者龍剣伝』をベースに、高い技術力を持つTeam NINJAがXboxの高スペックを駆使して造り上げた、新世代のアクションゲームと言える。

『忍者龍剣伝』の主人公でもあったリュウ・ハヤブサを操り、敵を斬り倒していくのだが、そのアクションの豊富さには圧巻。使用できる武器は10種類以上、壁走りや三角跳びといった忍者らしいアクションで、フィールドを自在に動き回ることができるのだ。いままでにない自由度の高いアクションを体験できる作品、それが『NINJA GAIDEN』だ！





NINJA GAIDEN



←最強の忍者であるリュウ・ハヤブサは、復讐のためにヴィゴル帝国へ単身乗り込んで行く……。そこでは思いがけないドラマが待ち受けていた！

A action

タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	2月26日発売予定	価格	7800円（税別予価）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数 未定	対象年齢 18歳以上	システム対応	5.1ch / Xbox Live / HDTV
その他			

ATTENTION! 緊急増刊発行決定!! NINJA GAIDEN SPECIALとは？ 詳細は45ページへ！

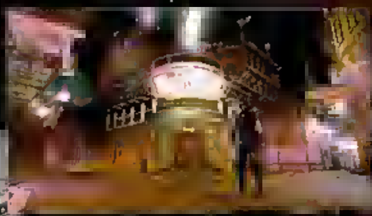
最強の忍者がついにXboxへ舞い降りる



Check 1 復讐はついに始まった！ ゲーム中盤までを解説

忍びの里を襲撃されたハヤブサは復讐を誓い、敵の本拠地であるヴィゴル帝国に向かうことになる。ヴィゴル帝国への進入経路はただひとつ。定期連絡飛行船に乗り込むしかなかった。たどり着いた帝都タイロンでは、どんな試練が待ち受けているのだろうか？

今月も大量の新着画像を入手できたので、一挙に公開していくぞ。舞台となるのは、ヴィゴル帝国へ向かう飛行船内部と帝都タイロン市内だ。各ステージで待ち受ける強敵を中心に、クリアーに必要になってくるアクションなども紹介していこう。これを読んでおけば、危機に直面したときに役立つかもしれない。隅々まで目を通そう。





↑←飛行船に乗り込み、帝都タイロンに降り立ったハヤブサ──そこでは、いままで以上の困難が待ち受けていた！

Check 2 発売までに覚えよう 重要キーワードをチェック！

発売も目前と迫ってきたので、これまでの紹介記事で判明した事実や重要キーワードを再び解説していくぞ。ハヤブサを取り巻く人間関係や使用できる武器の数々。ゲームクリアーに必要になってくるアクション、これまで登場してきた多くの敵を再確認しよう。

この項目を読んでおけば、いつでも『NINJA GAIDEN』の世界に飛び込めるはずだ。発売日に慌てないよう、しっかり目を通して予習をしておこう。



↑これまでの紹介で取り上げてきた重要項目を、ピックアップして解説していく。読んでおけば、予備知識はバッチリだ。

Check 3 インタビュー＆特典画像 購入者特典第3弾を一挙公開！

『DOAX』のときには購入者特典が山ほど付いたが、『NINJA GAIDEN』にも多くの購入者特典が付くことが判明したぞ！　その特典第3弾が、特製ブックレットだ。Team NINJAが手がけてきたゲームのポスターなどをまとめた小冊子なのだが、この内容をバババーンと大公開してしまうぞ！

そして、すっかりおなじみとなった、プロデューサー板垣氏への直撃インタビューも敢行！　発売直前にとんでもない秘話が飛び出してくるかも。



←購入者特典のブックレットの中身を一挙公開──、『DOA』ポスターなど、ファン垂涎の一冊だ。



⬆ヴィゴル帝国へ向かう、唯一の定期連絡飛行船。雷雲の中を突き進むその姿は、これからの波乱を啓示しているかのようだ。

飛行船内部

ハヤブサは復讐を誓い定期連絡船に潜り込む

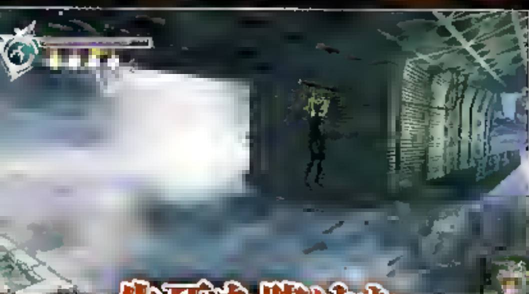
謎の一団の襲撃を受け、忍びの里は壊滅した……。襲撃者がヴィゴル帝国であることを突きとめたハヤブサは、復讐のため里をあとにする。強固なヴィゴル帝国に潜入するには、定期連絡便に潜り込むしかない。しかし、そこにはハヤブサを抹殺するために配備された、特殊機動隊が待ち受けていた！高々度の死闘……無事ヴィゴル帝国にたどり着けるのか？

VS MSAT



飛行船を警護するMSAT隊員たち

潜入した飛行船を警護していたのは、ヴィゴル帝国の特殊機動隊MSATの隊員たちだった。彼らは特殊な装備をいくつも使用し、訓練された連繋プレイでハヤブサを追いつめる。複数のMSATを相手にどう戦うのか？



飛行船の決闘！隊長ダイナモ

MSAT隊員たちとの死闘を潜り抜けたハヤブサの前に、特殊機動隊隊長ダイナモが立ちふさがる。重装備で身を固めるダイナモとの対決が迫る！



生死を賭けた高々度の綱渡り！

飛行船内部を捜索するために、生死を賭けたアクションが必要となってくる。それが高々度のぶらさがりアクションだ。いくらハヤブサでも、失敗は許されない。一瞬でも気を抜くな！



⬆高々度の飛行船でのアクションは、まさに命がけ。無事に空中を渡りきることはできるのか？

これまでのハヤブサの戦い

●チャプター1『忍者屋敷』

忍びの技を磨くために、影一門の頭領であるムライのもとへ向うハヤブサ。忍者屋敷には様々な仕掛けや忍びたちが襲いかかってくる。そして頭領ムライとの一騎討ちが待っていた……。

●チャプター2『忍びの里』

影一門での修行を終え忍びの里へ戻ると、そこは何者かの襲撃を受けていた。里の忍びは殺され、武者、妖忍がハヤブサを待ち受ける。強敵を前に死力を尽くすが、間に合わなかった。



⬅影一門の忍者屋敷では、忍びたちが襲いかかってくる。忍びの技を磨きながら、頭領を目指すのだ。



➡影一門の忍びたちは、手練れの者ばかり。本気で立ち向かわないと、命を落としかねない。斬られるまえに斬れ！



⬅忍びの里はすでに、謎の一団の襲撃を受けていた。妖忍、騎馬武者がハヤブサに迫る。里を守りきれるのだろうか。

飛行船内部でハヤブサを待ち受けるMSAT隊員

飛行船の警備に当たっているのは、ヴィゴル帝国の特殊機動隊"MSAT (Mechanized Special Attack Team)"の隊員たちだ。彼らは拳銃、電撃警棒、ナイフを使いこなし、生身での打撃、投げなども行ってくる強者だ。さらに、訓練された組織的な連繋攻撃も得意としており、ひとりが電撃警棒で接近戦を挑み、もうひとりが拳銃で狙うといった、役割を決めて攻撃してくるのだ。複数の隊員をまとめて相手するのではなく、ひとりずつ確実に倒していこう。



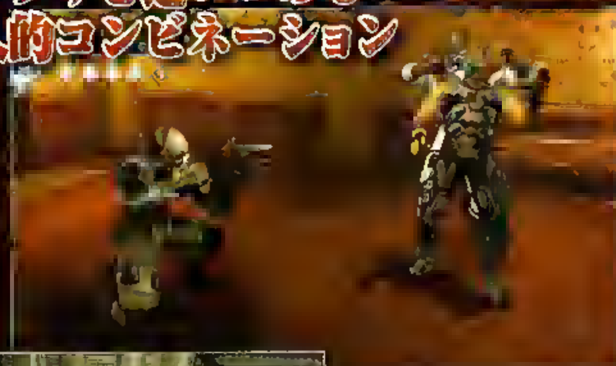
⬅MSAT隊員たちは、高度な訓練を受けた戦闘のエキスパート。苦戦は必至だろう。



銃弾を恐れずに斬り込め！

拳銃から警棒に持ち替える瞬間に、斬り込む隙が生まれるが、今回は背後を取った味方を信じ射撃を続ける！ 完璧な連繋だ。

ハヤブサを追いつめる殺人的コンビネーション



片方に気を取られていると、背後から襲われることに。バックアップの隊員をさきに倒すべきか？



➡シールドを持つ小隊長は、防御性能が高い。正面から斬り込んでも返り討ちにあうだけだ。かく乱戦法でガードを崩せ－



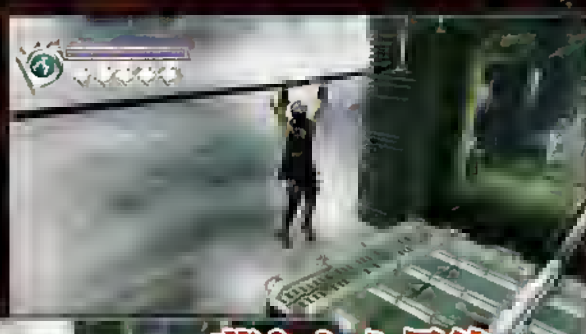
一瞬の隙が死を招く……

強引に斬り込んでいくと、技の隙をついてノドを斬ってくる。隙は見せず、相手の隙を突いていく。それが理想の戦法だ。

生き残るために必要な、究極のアクションを身につけろ！

これまで数多くのアクションを紹介してきたが、この飛行船内部で重要になってくるアクションがぶらさがり。読んで字のごとくロープなどにぶらさがり、移動していく手段だ。飛行船内部にはぶらさがりアクションを必要とする場面もあるので、覚えておこう。

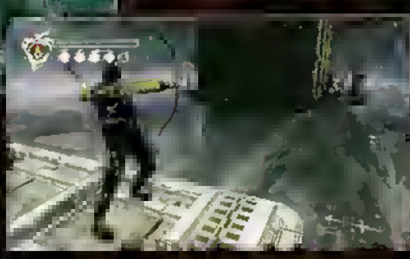
また、このアクションの応用で、段差などに手を掛けてぶらさがることも可能だ。飛行船から落ちそうになっても、寸前で助かることもある。ほかの場面では段差に跳びつき、そこからかけ上がることも可能だ。



➡意を決して、高々度の綱渡りに挑むハヤブサ！ 落ちれば当然死が待っているので、ここでの操作ミスは許されないぞ。



⬅飛行船後部へつながる、1本のロープ。これを使えば後部側へ渡れるだろうが、あまりにも危険すぎる。どうする？



➡周囲を見渡すと、反対側に潜んでいた敵を発見！ 弓を使い反対側の敵を排除しておこう。見落としていたらいまごろは奈落の底だ。



落ちたら最後……決死の綱渡り

ロープだけではなく、こういった段差にぶらさがることもできる。落ちそうになっても、とっさの判断で助かる可能性もあるぞ。

強大なエネルギーを操る特殊機動隊隊長ダイナモ出撃！

MSAT隊員たちを始末し、飛行船上部に出たハヤブサの前に現れたのは、特殊機動隊MSATの隊長、ダイナモだった！ 体重200キロを超える巨体を活かし、大出力のスタンガンとボディーアーマーでハヤブサに挑む。

ダイナモの主力武器は巨大なスタンガンで、出力を上げることで放電攻撃ができるようになっている。また、ハヤブサを掴み上げ電流を流す攻撃や、スタンガンで殴りつける肉弾攻撃も仕掛けてくる。特殊機動隊の隊長だけあって、攻撃パターンは豊富なようだ。





飛行船上で待ち受ける隊長ダイナモとの死闘！

侵入者ハヤブサを排除するべく出撃した、隊長ダイナモ！ 巨漢ダイナモにしか扱えない大出力スタンガンは、まさに凶器。逃げ場のない一騎討ちが始まる！



↑ハヤブサを掴み上げ、強力な電撃を流し込む。ガードばかりしていると、捕まってしまうぞ。



↑接近戦になると、スタンガンで殴りつけて攻撃を仕掛ける。見た目どおりパワーがあるようだ。

強力な放電がハヤブサを襲う！

スタンガンの出力を最大まで上げることで、飛び道具としての効果も発揮する！ 動きを止めず、スペースを利用して放電をかわせ！





↑動きを止めたとたん、ダイナモの放電攻撃がハヤブサを直撃した！ 直線的な攻撃で挑むのは危険すぎる。

ハヤブサを取り巻く人物たち

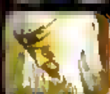
忍者屋敷、忍びの里、ヴィゴル帝国と進んでいく中で、ハヤブサはさまざまな人物と関わっていくことになる。これまで記事で掲載された登場人物たちを紹介しておこう。敵か味方か、明らかになっていない人物はいったい？



リュウ・ハヤブサ 隼流忍術を継承する、世界最強の忍者。古くから伝わる"龍剣"の使い手。忍びの里から復讐のため、単身ヴィゴル帝国へ乗り込む。



呉葉 忍びの里に住む巫女。ハヤブサに何かを話そうとするが、ヴィゴル帝国の襲撃によって命を落とすことになる。なにか重要な役割を持っている、悲劇のヒロインである。



ムライ 忍びの里を離れ、急進派忍者集団影一門を立ち上げた。忍者屋敷を構え、日々鍛錬に明け暮れている。ヌンチャクの使い手であり、ハヤブサの叔父にもあたる。



あやね 霧幻天神流忍術の使い手である、くノ一。ご存じ「DOA」の登場人物でもある彼女が、ゲスト出演。ハヤブサの前に突如現れるようなのだが、その目的はいったい？



レイチェル 巨大なウォーハンマーを背負い、勇ましい姿で登場する謎の美女。ヴィゴル帝国の帝都タイロンでハヤブサと出会うことになる。彼女の目的は未だに謎だ。



ドーグ重鬼卿 鎧を着込み人の形はしているが、節々から青白い炎が吹き出している人ならざる者。忍びの里を襲撃した敵。ハヤブサとの因縁もありそうだ。



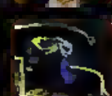
ダイナモ ヴィゴル帝国を守る特殊機動隊MSATを統率する隊長。200キロを超える巨体の大半を機械化しており、大出力のスタンガンを武器にハヤブサに襲いかかる。



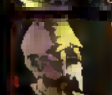
アルマ重鬼卿 ヴィゴル帝国の大聖堂で待ち受けている強大な魔神。翼を持ち、空中から攻撃を仕掛けてくるようだ。重鬼卿とは超越的な力を持つ魔神のこと。



ガモフ トレンチコートに丸メガネといった怪しい風貌の男。ヴィゴル帝国の諜報部員であり、特殊機動隊の指揮を執っている。得られている情報はこれだけの謎多き男。



黒使大兄 黒衣に身を包み、素顔を鉄仮面で覆い隠した謎多き人物。立場も目的も一切不明だが、ガモフといっしょにいる場面は確認されている。どう関わってくる？



ムラマサ タイロンに存在する武器屋ムラマサショップの店主。古今東西の武器に精通しており、ハヤブサの持つ"龍剣"の真価を見抜く。敵国で頼れる貴重な人物。

ATTENTION! 緊急増刊発行決定!! NINJA GAIDEN SPECIALとは？ 詳細は45ページへ！



↑ハヤブサを排除するため、ついに軍本体が動き始めた。重火器を相手にどう戦う。

帝都タイロン

ヴィゴル帝国帝都タイロン 真の戦いはここから始まる！

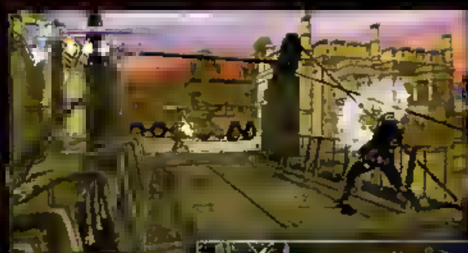
ハヤブサの乗り込んだ飛行船は、ヴィゴル帝国の帝都タイロンへたどり着く。しかし帝都ではすでに厳戒体制が敷かれ、MSAT、軍本体がハヤブサ討伐に動き出していた。敵の本拠地でもあるヴィゴル帝国だけあって攻勢はいままで以上のものだ。

そんな中、武器に精通したムラマサや謎の美女レイチェルと出会い、物語は大きく動き始めるのだった。

VS Soldier



➡これが帝都タイロンのマップだ。街は広大で複雑に入り組んでいる。巨大な街の細部まで造り込まれているから驚きである。



侵入者を排除する軍本体

MSATでは太刀打ちできないと判断し、ついに軍隊が送り込まれた。人を殺すための訓練を受けてきた軍隊は、躊躇なくハヤブサを撃つ。現代兵器に忍びの技は通用するのか？



↑タイロンに店を構えるムラマサショップ。何度も通うことになる重要な場所だ。





ムラマサが龍剣の真価を見極める

武器や道具を取り扱うムラマサショップの店主ムラマサは、あらゆる武器に精通した老人だ。龍剣の真価を見抜く、驚くべき鑑定眼の持ち主である。敵地で数少ない頼りになる人物だ。



強力な武器、弓を使いこなせ！

以前から紹介にも出ているサブウェポンの弓。これの使いかたが、ステージ攻略の鍵となっている。通常とは異なる主観視点での狙い撃ちや特殊な矢の使用など、弓の可能性は31ページで解説。

ハヤブサの使用武器

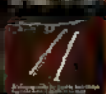
ハヤブサは龍剣だけではなく、さまざまな武器を手に戦っていくことになる。武器は主武器とサブ武器に分類でき、現段階で9種類用意されていることが判明。各武器をどこで使っていくかが攻略の鍵となりそうだ。



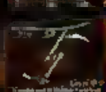
龍剣 ハヤブサの血筋である"龍の一族"に伝わる魔刀。龍の牙を削って作ったと言われており、その斬れ味はすばらしいものである。全般をとおして使っていく基本的な武器。



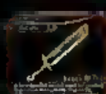
木刀 その名のとおり、剣の稽古で使う木刀である。戦闘のために使っていく武器とは思えないが、武器レベル（特定条件でレベルアップ）が最大に達したとき、真価を発揮する？



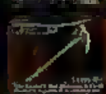
ヌンチャク 2本の棍を紐でつなぎ、振り回すように使用する武器。ヌンチャクの攻撃は変幻自在で、あらゆる方向に攻撃判定を発生させるぞ。乱戦時に効果がありそうだ。



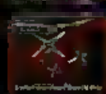
ヴィゴーリアンフレイル 2本の鎌をヌンチャクのようにつなげた武器。基本的な動きはヌンチャクと同じだが、魔物に対して効果を発揮するようだ。



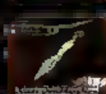
ダビラヒロ 身の丈近くあり、巨大な鉄板とも形容できる剣。その大きさから扱いは難しいが、破壊力は半端ではない。一撃のダメージを重視する戦闘で役立つだろう。



ウォーハンマー 対魔神用に開発された、巨大な鉄槌。当然扱いづらいが、破壊力は文句なし。敵を先端に引っかけて振り回すなど、変わった使いかたもできる。



手裏剣 弾数無制限で使用できるサブウェポン。ふつうに投げるだけではなく、メインウェポンからの連続攻撃として組み込むこともできる。あらゆる場面で使えそうだ。



爆裂手裏剣 手裏剣に時限発火式の爆薬をつけ、標的に投げつける武器。時間差で爆発するので、主武器への連携にも使えそうだ。物体の爆破にも使用できる。



弓 弓で矢を放つ、強力な飛び道具。発射できる矢は何種類か用意されており、通常のもの以外に爆裂矢や鉄鋼矢なども存在している。また主観視点による狙い撃ちができるのも特徴だ。

ヴィゴル帝国軍隊が、ハヤブサ排除に動き出す！

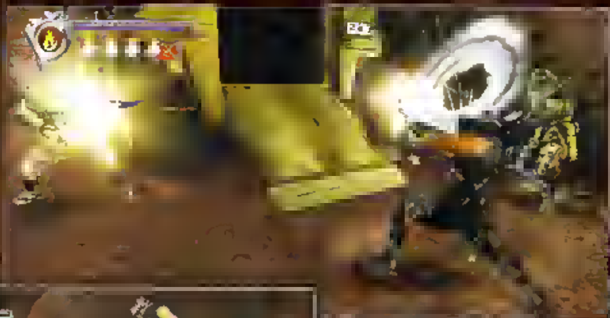
ヴィゴル帝国に潜入した当初は、MSATがハヤブサ抹殺の任務を受けていた。しかし、作戦遂行不可能と判断した司令部は、軍隊を送り込んできた。

軍隊の主力となるのは、強力な重火器とボディーアーマーを装備した重装歩兵である。バイヨネットを装備した自動小銃を主武器に、ときにはロケット砲まで使用してくる厄介な敵だ。

また歩兵だけではなく、頑強な戦車や戦闘ヘリまでもくり出し、ハヤブサ抹殺を図ってくる。これらを破壊するには、テクニックだけでは不可能。強力な武器を入手しなければならない。



⬅APCは動力砲塔などで攻撃してくる厄介な車両だが、盾として使うこともできる。



⬅APC（装甲兵員輸送車）からつぎつぎと重装歩兵が降りてくる。囲まれないように。



➡ロケット砲をぶっ放す重装歩兵！ ほかにも手榴弾や固定銃座でも攻撃してくるぞ。

バイヨネットで貫き……



重装歩兵の攻撃は遠距離から撃つばかりではなく、バイヨネット（銃剣）での接近戦も行ってくる。その攻撃力はかなりのものだ。

トリガーが弾かれる！



➡銃剣で突き刺したあとに銃弾を撃ち込む恐ろしい攻撃も。情け容赦ない連中だ。

強大な軍事力を用い……



軍隊はMSATとは異なり、強力な火器をつぎつぎと持ち出してくる。ハヤブサの戦いは激しさを増す！

ハヤブサを抹殺する！

戦闘ヘリ



⬅強力な兵器を搭載した戦闘ヘリが、ハヤブサの行く手を塞ぐ！

地上の敵に対して圧倒的な優勢を保つ戦闘ヘリ。空対地ミサイルやガトリング砲など、凶悪な火器でハヤブサを襲う。





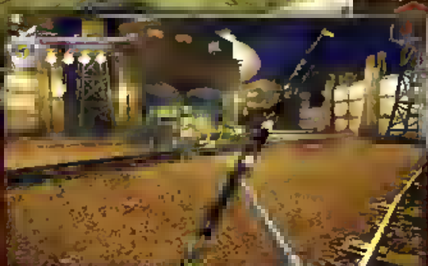
⬆⬅誘導性能を持つ空対地ミサイル。すば速い動きで絶対回避だ！ 弓矢で撃ち落とすことも可能だ。

戦車



⬅戦車の移動速度はそれほど速くないが、上部ハッチの機関銃が厄介だ。何らかの手段で沈黙させないと手が出せない。

戦車の攻撃では強力な砲撃も危険だが、上部の機関銃も厄介な存在だ。当然のごとく通常の武器では歯が立たないので、強力な武器を入手する必要があるぞ。



⬆機関銃には弓で対抗するしか手段がない。一撃必中！

サブウェポン"弓"を使いこなし、ピンポイントで狙い撃て!

遠距離用サブウェポンの中でも強力な弓。帝都タイロン以降での死闘では、この武器の使いかたが重要となる。

通常、弓の発射は、飛び道具ボタンを押すことで弓を引き、ボタンを放すと矢を発射する。大雑把な狙いをつけることはできるが、その方法だけでは狙えない敵も存在している。そんな場合には主観視点にして、しっかりと狙いをつけて発射しよう。右トリガを引くことでズームアップもできるぞ。

弓の特徴としては、数種類の矢が用意されていることだ。通常の攻撃に使う矢のほかに、"APFSDS"と呼ばれる対戦車用徹甲弾と、着弾とともに爆発する爆裂矢が確認されている。シチュエ〜ションによって使いわけたいが、それぞれの矢には残弾数が設定されている。ムダ遣いをしてしまうと、重要な場面で弾切れなんてことも考えられるぞ。戦車や固定銃座の位置を把握し、計画的に使用することが大切だ。



APFSDS

APFSDSとは強固な装甲を貫くために開発された、翼安定徹甲弾のことである。砲弾の持つ運動エネルギーを一点に集中させ、装甲を貫通させる。もちろん戦車と対峙したときに使用していくのだが、しっかりと狙いを定める必要があるぞ。



狙いを定めて……

戦車の銃座を狙い撃つためには、正確な射撃が必要になってくる。そこで重要になってくるのが、主観視点での射撃だ。狙いをつけているあいだは無防備になるがピンポイントで狙い撃つことができる。右トリガのズームアップも駆使して、精度を上げよう。



爆裂矢

先端に火薬を取り付け、着弾とともに爆発する仕組みになっている矢弾。戦車などの強固な装甲に傷をつけることはできないが、爆発によって周囲にダメージを与えることが可能。戦車の機銃を狙って撃てば、爆発で銃座が沈黙するだろう。

敵を射抜け!



➡主観視点+ズーム機能を使えば、正確な射撃も行える。厄介な銃座を黙らせろ!



➡爆裂矢を使用すれば、狙いが外れても爆風でダメージを与えられる。銃座を狙うには最適だ。

ハヤブサが魅せる忍者アクションの数々

ハヤブサは武器を振り回して攻撃するばかりではなく、多彩な忍者アクションを見せてくれる。忍者ならではと思わせるのが、壁を使ったアクションだ。垂直の壁を走る"壁走り"や、壁をかけ登っていく"三角跳び"、壁の縁への"ぶらさがり"など、体術を駆使したアクションを見せてくれる。

攻撃に関しては投げ技や絶技といったアクション、忍術も用意されている。どれも困難な状況を打破する破壊力を持っているぞ。水中戦闘なども気になるところだ。



⬅勢いをつけて壁にジャンプし方向パッドを入れれば、垂直の壁を駆け抜けていくぞ。忍者らしい衝撃的なアクションだ。



➡なんとハヤブサには、水中での戦闘も待っている。水中以外に特殊なシチュエーションの戦闘はあるのか?



⬅一撃必殺の忍術は、4種類が確認されている。状況によって使いわけることが重要だが、強力なため使用回数に制限が設けられている。

ATTENTION! 緊急増刊発行決定!! NINJA GAIDEN SPECIALとは? 詳細は45ページへ!

動的な達成感・爽快感の重視 そのための仕様改良とは？

Interview

いよいよ発売間近となった『NINJA GAIDEN』。アクションゲームとしての本作の遊びどころ、そして遊びやすさを重視したというカメラワークに関することなど、おなじみTeam NINJAリーダー板垣氏に伺ってきた。

パズル的な要素よりも爽快感を重視した作り

——今回はようやく日本を離れたあとのチャプター紹介ですね。

板垣　ヴィゴル帝国に向かう、ハヤブサの冒険の転換点とも言えますね。ここまではチャンバラアクションだったのが、銃器を使う敵が相手になります。ゲーム内容が一気に変わります。銃器はいろいろ用意してますよ。ハンドガンからマシンガン、重機関銃、大砲など、遊びどころとしての個性をそれぞれに出しています。

——飛行船の中ということは、マップにも階層、高低差がありそうですね。

板垣　確かに立体的な構成になります。でもそれほど複雑には感じないんじゃないかな。マップも充実していますし、迷うことはないと思います。じつはこれが『NINJA GAIDEN』を作るにあたってのいちばんの悩みどころでした。

最初は、こうした立体的な背景を使ったパズル要素を、ゲームに3割ほど入れようと思っていたんですね。アクション7割、パズル3割に。言い換えれば体感7割、頭脳3割。だけど『NINJA GAIDEN』のアクションエンジンが組みあがってみて思ったのは、ああそっちじゃないなと。とにかく動かしてるだけで気持ちいいんですよ、このゲームは。操作性がいいから、押せば反応する。忍者っぽく超人的に飛び回って、敵の攻撃をかいくぐり、敵をねじ伏せる。こっちのほうがぜんぜんおもしろいじゃんという（笑）。ですからパズルはほんと箸休め程度で、純然たるバイオレンスアクションです。Xboxには『スプリンターセル』というすばらしい頭脳的ゲームがあることですしね。

——これまでのステージを見ると、ムライや騎馬武者の長など最後はボス戦が控えているようですね。

板垣　ええ、ステージ3ではダイナモと戦います。ダイナモで注意したのは『DOA3』の幻羅みたいにならないことかな（笑）。幻羅は格闘ゲームの中でアクションゲームっぽいものを作りたくなってああいう風にしてみたんだけど、ちょっと『DOA』のシステムには収まりが悪かったですね。そのへんの反省も踏まえてます（笑）。もちろん『NINJA GAIDEN』はアクションゲームだから、『DOA』とはできることが段違いに幅広いです。ハヤブサ側の超人的なアクションに対抗するため、どのボスキャラたちも凄まじい攻撃をしてきます。そう言う意味ではダイナモは良心的なほうですね（笑）。

アクションゲームのボスキャラって、たいてい敵の攻撃がワンパターンで、ある種シューティングゲームみたいになりがちですよね。でも本作では、飛び道具、投げ、打撃、カウンターとさまざまな攻撃を織り交ぜてくるので、歯ごたえがありますよ。もちろん超反応はひとつも入れてないので、そのあたりは安心してください。正々堂々、AIを作りこんでいます。

開発者の壁際の攻防？ 遊びやすさを目指して

——開発も大詰めですね。

板垣　Xbox Liveパーティーで、気づいた点がありました。みんなが遊んでいるのを見て、壁際でのカメラは直さないといけないって。そのときのバージョンでは、壁際で右トリガを引いたり、ハヤブサがガードをして壁際に押されると、カメラが上がっちゃってまわりの状況が見えなくなっていました。以前から確かに問題に感じてはいたんですが、自分らでプレイしているとそもそも敵に押されないから、まあいいかと思っていた部分なんですよ。ですが、やはり人様が遊んでいるのを見て、こりゃまずいなと。そういう意味であのパーティーは非常に有用で、ロケテストのようなものでしたね。それからすぐにカメラ仕様を変更しまして、壁際でも遊びやすいようにしました。今度の体験版に入っているのは、最新のカメラですよ。パーティーで触った人は、違いがわかるんじゃないかな。

——MSATのあとは軍隊が襲いかかってくるわけですね。これが4面ですか？

板垣　今回紹介している軍隊登場ステージは、大まかに言って5面と8面になります。そのあいだの6、7面あたりで地下世界に赴くことになります。そこではモンスターとの戦いになります。

——現状（1月14日）の開発度はどれくらいですか？

板垣　91パーセントくらいかな。だいぶ上がってきました。体験版は100パーセントのものにするのでお楽しみに。ふつうはもっと早く出すんでしょうが、100パーセントと言えないものをディスクに焼いて人様に渡すわけにはいかないので。その分いい仕上がりですから、ぜひ体験版を遊んでみてください。おもしろいですよ（笑）。

Special Booklet : The History of NINJA 1996 ~ 2004

購入者特典第3弾は特製ブックレット

『DOAX』のときにも大満足の予約特典が用意されたが、今回の『NINJA GAIDEN』予約特典もファン垂涎のアイテムが用意されているぞ。その予約特典の第3弾が、特製ブックレットだ。今回はその中身の一部を公開してしまおう！



➡これが特製ブックレットの表紙。予約するまえに、特典がつくか必ず店頭で確認すること。



DOA 1996 / DOA 1998 / DOA2 1999 / DOA2 2000

DOA 1996 / DOA++ 1998 / DOA2 2000 / DOA2 2000

DOA 1997 / DOA2 1999 / DOA2 2000 / DOA2 2000

ハヤブサを追いつめる数多くの敵たち！

ハヤブサの行く手を塞ぐ敵は、個性豊か。忍者や兵士から、人ならざる異形のものまでさまざまだ。それぞれが特徴的な攻撃方法を持っており、危険な存在だ。

物語の前半で登場するのは、影一門の下忍やヴィゴル帝国の妖忍、騎馬武者、MSAT、重装歩兵といった人型の敵が中心だ。彼らは組織だった攻撃を仕掛けてくるので、周囲にも注意が必要だ。

中盤から敵は異形の者たちになっていく。どういった経緯でハヤブサの前に現れるのかは不明だが、どれも恐ろしい姿をしている。理性を失った獣のように襲いかかる魔神ガルラ、大聖堂を漂うテンプルガード。炎の中に住まうファイアーワームや人を食らうヨトゥンフラウ。さらにはドラゴンまでも登場するのだ。人智を越えた魔物が相手だけに前半とは違った戦いかたが要求されるだろう。



2本の`サイ`と呼ばれる武器を巧みに操り攻撃を仕掛けてくる妖忍。攻撃は変化に富んでおり、防ぐのは難しい。



異形の馬にまたがり、長槍を使って攻撃してくる騎馬武者の長。槍のリーチは異様に長く、懐に入るのは至難の業だ。



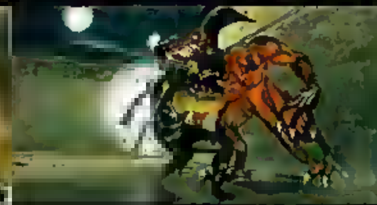
ヴィゴル帝国の治安を守る、特殊機動隊MSAT隊員。電撃警棒や拳銃などを使い、連続攻撃で襲ってくるぞ。



ヴィゴル帝国軍の主力でもある、重装歩兵。銃剣をつけたアサルトライフルのほかに、ロケット砲や手榴弾なども使う。



巨大な鎌を持ち、空中を浮遊するテンプルガード。その名のとおり、大聖堂を守っている魔人。特殊な遠距離攻撃もある。



動くものは何でも狙う魔神ガルラ。強靭な顎でハヤブサに食いつく。もともとは人間だったらしい。



炎の中から現れる巨大なミミズ、ファイアーワーム。凄まじい高温のなかで生きる魔物だけあって、手強そうだ。



地底神殿の最深部で待ち受ける魔神バズ・ズー。鋭く尖った巨大な爪を武器に、ハヤブサを切り裂こうとする。



氷点下の地下世界で獲物を待ち続ける魔神ヨトゥンフラウ。ガードを固めていると捕食しにかかってくるぞ。



ATTENTION! 緊急増刊発行決定!! NINJA GAIDEN SPECIALとは？ 詳細は45ページへ！

すべてが新しく、すべてが頂点！



Drastic 徹底

完成されたシステムと確かな技術がもたらす緻密で爽快なバトルは、Xbox Liveでさらに加速する！ 一新されたオープニングムービー、ギャラリーモードなど要素も充実。

Dramatic 劇的

キャラクター、ステージ、コスチュームなどのビジュアルは、4年のときを超えて劇的に進化！ Xbox+Team NINJAという組み合わせだからこそ実現したビジュアルに刮目！



Dressy 絢爛

ステージやコスチュームは、クオリティーはもちろんのこと、バリエーションも大幅増加。高レベルでボリュームアップを実現した豪華絢爛な『DOAO』がプレイヤーを虜にする！

長らくファンを待たせてきた『DOAO』もついに発売日が決定！ 北米版より4日早い、3月25日には遊ぶことができる。今回は、コスチュームやゲームモードに関する気になる新情報をお届けするぞ！ これらは板垣氏へのインタビュー記事で明らかにされているので欠かさずチェックしてほしい。

そのさきにある"D"、それが……

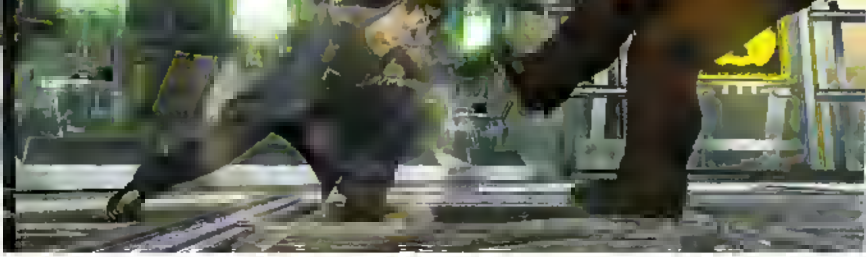
DEAD OR ALIVE ONLINE

『NINJA GAIDEN』と並んで、Xboxこの春最大の期待作といえる『DOAO』の発売日が決定。今回も新コスと新ステージを紹介！

タイトル	デッドオアアライブ オンライン		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	3月25日発売予定	価格	6800円（税別予価）
開発	Team NINJA	製作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数 未定	対象年齢 未定	システム対応	5.1ch / HDTV / [illegible] / 1～2人
その他	ワイドテレビ対応		

『DOA3』から2年、Xboxの格闘ゲームは第2ステージへ！





コスチュームにステージ関係、オン・オフとすべてを直撃！

語り手：Team NINJAリーダー板垣伴信氏

コスの数は初代以上？驚愕のステージ描写にも注目

――いよいよ発売日も決まりましたね。

板垣　素材があらかた上がってきたのでそれをまとめ上げている段階です。ベースがあるぶん楽と言えば楽ですが、さらなるおもしろさを追求しないと意味がないので、そこの部分に注力しています。ユーザー・プロファイル・システム（UPS）や新型のデンジャーゾーン、もちろん新コスチュームもたくさん用意したいですね。僕としてはプレイステーション版『DOA1』より多くしようと考えています。

――すごい量になりそうですね（笑）。

板垣　当時、格闘ゲームにエンディングムービーを入れるのが流行っていて、でも僕らのマンパワーでは、さすがにそこまではできなかったんですよ。でも、ユーザーには何度もくり返してプレイしてほしかったから、ご褒美の意味を込めて大量にコスチュームを作ったんです。でもいま考えると、プレイステーション版のコスチュームの数はやりすぎだったなって（笑）。それ以降、ファンの方から『DOA1』よりコスの数を多くしてくださいって要望が数多く来てしまって。やっとその要望に応えられるんじゃないかな。

――コスチュームの取得方法は？

板垣　ふつうにします。基本的にサターン版準拠ですね。クリアーすればするほどコスが増えていくという形です。今度はXboxを求めて殴り続けなくちゃいけないなんてことはありませんからご安心ください（笑）。今回はストーリーモードでも、相手キャラがいろいろなコスチュームを着るようにしようと思ってますので、その点でも新鮮に闘えるんじゃないかな。

――『DOA3』と比べてステージもクオリティーがアップしましたね？

板垣　クオリティーはもちろん、デザインの方向性を変えています。数は、前作と同程度になりますが、いくつか廃止して、新しいものを追加することになります。DEATH BALLEYは多分なくなるんじゃないかな？　もともとあそこは、『DOA2』の名残システムのデモンストレーション用にちょちょいと作ったステージなので（笑）、あんまりおもしろ味がないんですよね。

――MIYAMAステージの存在は？

板垣　MIYAMAがないと万骨坊が出てこれないですからね。もちろんありますよ。万骨坊にはきれいな技を足す予定です。ブラーはどうしようかなぁ……。僕はあれくらいのほうがおもしろいと思うんですが、また別のエフェクトを考えないといけないかな（笑）。

あのブラーは当時オペラハウスを火事にして、炎に取り囲まれた中で闘うエレナのために作ったんですよ。ところがやってみたら処理が重くて動かなくて、秒間20フレームくらいでしか回らない。それで泣く泣く火事面はボツにしたんです。で、その無念が万骨坊ステージにいったんでしょう（笑）。

オンラインとオフライン どちらも楽しく遊べる仕様とは？

――オフラインも楽しめそうですね。

板垣　通信対戦をやりたい人だけじゃないですからね。とはいえ対戦したい人に向けて抑えるところは抑えます。オンライン対戦では、1対1になりますがタッグバトルも可能です。でも4人での対戦は今回見送りました。理由は回線スピードです。観戦ならともかく対戦となると1対1がいまのところ限界で、ここは次回の課題ですね。

オフラインのモードは充実していますよ。『DOA2HC』にあったものは基本的にすべて入ります。UPS、バトルレック（試合の録画）はもちろん、CGギャラリーモードも最新のものが収録されます。内容としては『DOAX』や『DOA2』のグラビアがメインです。

――Xbox Liveでは、世界のプレイヤーと闘うことができるのでしょうか？

板垣　できる方向性で動いています。国内の対戦に関しては遅延はほとんどなく対戦できますが、さすがに地球の裏側となるとこれは我々でもいかんともしがたい。それでもいいからアメリカのプレイヤーと対戦したいという声が多ければ残すことになるでしょう。快適にプレイできるクオリティーを保証をするのがメーカーの責任だと思っているし、そちらの意見が多いようなら実装はしません。僕らとしては入れたいんですけどね。

――現在の完成度はどれくらいですか？

板垣　クオリティーとしては100パーセントですよ。でもまだダイヤの原石のような素材がゴロゴロ転がっているので、それをどう統合して遊べるものにしていくかという段階です。単なる移植のはずなのにね（笑）。

発売まであと2ヵ月！8ページで総力特集!!



036 ゲームシステムを知る！

全貌が見えてきた今回は、急遽8ページで『DOAO』を大特集！　まずは、本作から始めようという人に向けてシステムを解説しよう。これまでの『DOA』ファンも確認の意味で目を通しておこう。『DOA3』や『DOA2HC』を遊んでカンを取り戻しておくのもいいかも。



037 ステージをひもとく！

戦闘空間である以前に、景観として魅力的な数々のステージも『DOA』の特徴。今回紹介するステージは『DOA2』の基本ともいえるTHE DANGER ZONEと、前回の記事で荘厳極まる上層が明らかになったTHE DEMON'S CHURCHの下層。仕掛けに変化は？



038 コスチュームを観る！

いまや『DOA』シリーズとは切っても切れない一大要素といえるコスチュームも、新旧織り交ぜ続々到着！　かすみ、あやね、エレナ、ハヤブサの合計6種類のコスチュームをまとめてお見せしよう。継承コスチュームも、細かい部分をよく見るとかなり変わっているぞ。



発売までにしっかり予習・復習。闘いの掟を知れ!

システム解説編

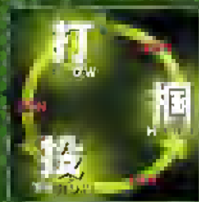
ここでは『DOA2』のゲームシステムを総ざらい。ホールドと、これに関連したクリティカルヒット後の攻防はとくに重要な部分。しっかり基本を抑えて、来るべき闘いにスムースに移行しよう。



『DOA』の2大システムといえるのが、ホールドが絡んだ3すくみの構図とステージに点在するデンジャーゾーンだ。ホールドはタイミングと属性が合えば全打撃を返せるが、不発のスキが大きい諸刃の剣。ただし、よろけ中や打撃で割り込めない状況でも出せるため、読みと反応次第で一発逆転できる可能性がある。デンジャーゾーンは地形がもたらす3種類の効果で、位置取りや技の選択をより重要なものにしている。

BASIC1 3すくみの攻防

打撃、投げ、ホールドによる三つ巴の関係が『DOA』の攻守における基本概念。異なる要素がかちあうとハイカウンターが発生。勝利側には大きなメリットがある。通常のガードや連繋のタイミングをずらす"ディレイ"も存在するため、もちろん本物のじゃんけんのように単純ではない。



↑打撃は投げに、投げはホールドに、ホールドは打撃に一方的に勝利できる。

BASIC2 デンジャーシステム

ステージ内のオブジェや壁、崖などにある仕掛けで、特定のやられが発生するとダメージや効果に違いがある。今回のステージは新旧見直しを図り、いくつかが削除され、そのかわり新たに追加されることになるという。

[落下]
崖や滝などから落とされると、着地時に追加ダメージを受ける。

[爆発]
爆発物や電撃が仕掛けられた壁などにぶつかるとダメージ。

[スリップ]
該当地面で受けた打撃はヒット効果がハイカウンターとなる。

打撃のヒット状況とその効果

しゃがみ状態や攻撃モーション中に打撃をヒットさせると、通常と異なるやられが発生する場合がある。なかでも重要なのが硬直の長いクリティカルヒット。このときは基本的にホールド以外の入力を受け付けず、攻守ともに慎重な対応が必要な瞬間。スキが小さく、カウンター以上でこの状態を誘発する打撃を接近戦の軸に据えよう。


↑クリティカル誘発技はヒット状況を確認して行動を決めよう。高い効果音も判断材料になる。

COUNTER HIT カウンターヒット
原則として、ホールド以外の同じタイプの攻撃がぶつかると起きる。ホールドは打撃を取るタイミングが少し遅れた場合に発生する。いずれもダメージが1.25倍される。

HICOUNTER HIT ハイカウンターヒット
3すくみの流れに沿って両者の攻撃がかち合うと発生。打撃のヒット効果は立ちPなど一部を除いてカウンターとなる。ダメージはどれも1.5倍で、投げとホールドが強力。

CLOSE HIT クロースヒット
一部の打撃に設定されたヒット効果で、至近距離で当てるとダメージがアップ。レイファンの七寸靠(←FP)やジャン・リーのドラゴンエルボー(P+K)などが該当する。

高 ― 行動不能時間 ― 低

のけぞり
おもにノーガード状態に打撃を決めると発生する、すぐに回復するやられ。相手の技の硬直中、ホールドに決めた場合もこれになる。

クリティカルヒット
ホールド(と回復)以外の入力を受け付けないやられ。攻撃側が有利だが、防御側もホールドで逆転の可能性あり。発生条件はさまざま。

ダウン
クリティカル状態に一定ダメージを与えるか、ヒット条件を満たすとダウン。高く浮く技もあり、このときは空中コンボで追撃が可能。

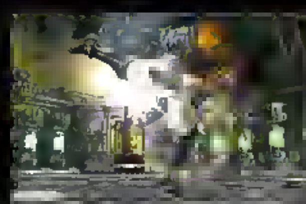
そのほかのシステム

ほかにも『DOA』には多くのシステムがある。代表的なものをピックアップ。

フリーステップ
対戦相手を中心に前後左右へ自由に動くことができる。実戦ではこの動作の使いかたが重要になる。

投げ抜け
投げ技を抜けてダメージを回避する。P+Gによる基本投げ、および投げコンボに対して可能。

受け身
ダウン後の着地にいずれかのボタンを押すとすぐに起き上がる。方向ボタンで後方にも転がれる。

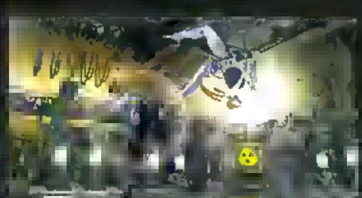

←コマンド投げも多いが、これらは抜け不可。主戦力に。

>>番外編 『DOA1』のシステム

ここで紹介しているのは基本的に『DOA2』のシステムで、『DOA1』とは違いが見られる。『DOA1』のホールドはわずかなダメージを与えて仕切りなおすタイプが主流で、上中段と下段の2種類。また、リングアウトが存在し、ステージの中央エリア以外は地面すべてがデンジャーゾーン。着地時に受け身を取らないと爆発ダメージを受けたうえバウンドし追撃されてしまう。

闘いの興奮が加速するタッグバトルモード

『DOA2』で忘れてはならないのがタッグモード。シングルよりもテクニックを要するのは確かだが、そのスピード感と爽快感に多くのプレイヤーが酔いしれた。初代アーケード版では、最終的にシングルより人気が出たほどなのだ。


←タッグについては画面がまだない。期待して待て。

チェンジのシステムと仕込みポイント

タッグモードで重要なのが、パートナーとの交替。2種類の交替方法が存在するが、メインに使っていくのはクイックチェンジだ。

ノーマルチェンジ
立ち状態でコマンドを入力するとそのまま交替。モーションが遅めなのが欠点。

クイックチェンジ
相手がクリティカル状態かダウン状態時に技をキャンセルして行う高速チェンジ。

例1 クリティカル始動技から
クリティカルが発生すれば即キャンセルしてパートナーと交替できる。硬直が長く、シングル戦では追撃できない打撃に仕込むと非常に有効。

例2 浮かせ技から
浮きが低い技もタッグモードならコンボ始動技になる。高い場合もチェンジすれば余裕を持って拾える。ただしチェンジ後はダメージ補正あり。



新たに詳細がわかったふたつのステージ

新着ステージ紹介編

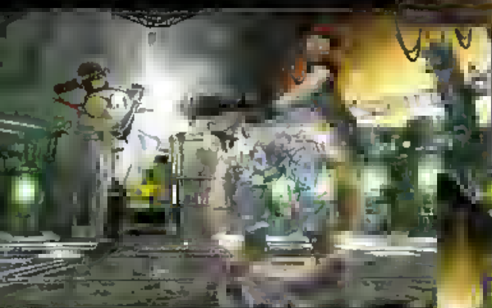
『DOA2』の数々のステージは見た目のみならず、デンジャーゾーン、リングの形状、傾斜など個性に顕著な差があり、闘いかたにもバリエーションを与えている。ふたつのステージをここに公開！

今回紹介するのは教会ステージの下層と、『DOA』シリーズを代表するステージ、THE DANGER ZONEがついに登場だ！ 回を追うごとにリアルさと激しさを増す映像と演出をじっくり見てほしい。今回のぶんを含めると、これまでに10のステージが公開されているが、これでもまだ『DOA3』よりも4ステージほど少ない。『DOA2HC』との比較に至っては、まだ半分という状態である。最終的な数は不明ながら、まだ公開されていないステージは相当数ありそうだ。ぜひ期待したい。

THE DANGER ZONE
スリルに満ちた火薬仕掛けの闘技場

四隅のわずかな空間を残し、周囲すべてが爆発壁に覆われたステージ。上下左右完全対称、かつ高低差もないため、シンプルながら純粋な勝負を楽しめた。今回は演出面がさらに強化されている。





←↑ステージの外側には強烈なライトが炊かれ、闘う者たちの姿を照らし出す。これまで以上にコントラストと立体感が増している。



↑爆発壁の素になるデンジャープラグがつぎつぎと壁面に挿し込まれていく。バトルまえのセットアップシーンも一新。

セットアップシーンも刷新

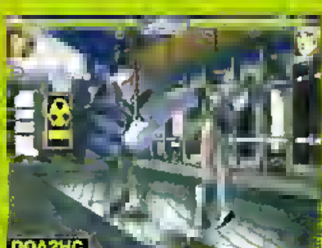




↑→壁面もフレームやカプセルがしっかり描かれ凹凸がよくわかる。カプセルのあいだはくぼんでいるようにも見えるが。

PLAYBACK! BEFORE Xbox

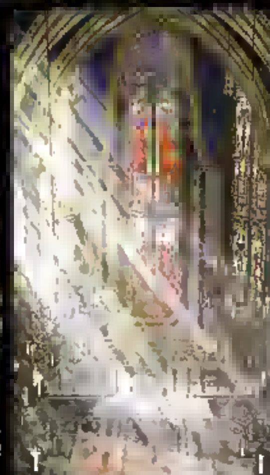
映像だけでなく、構造そのものが変わってしまった継承ステージが多いなかでは、このステージは比較的変わっていない印象を受ける。いままではフィールド自体がエレベーターになっていたが今回は？



←対人戦やコンボの練習でお世話になったプレイヤーも多いはず。

THE DEMON'S CHURCH
光差す教会ステージの下層が判明!

巨大時計の文字盤に刻まれた模様からいく筋もの光が差し、幻想的な空間を作り上げていたTHE DEMON'S CHURCH。今回の下層が明らかに。前作同様の礼拝堂ながら、これまでとは雰囲気が一変。ステンドグラスと天使の石像が並ぶ荘厳なエリアが広がる。





↑ステンドグラスを通して、虹色になった降り注ぐ。これまでのような半屋外の場所ではないようだ。石像やシャンデリアを破壊することもできるのだろうか。

→こちらが上層。壁面の時計とそれを動かす機械、巨大な釣り鐘などのオブジェがある。やはり時計を突き破って落ちる？



落下



←前回までの爆弾が仕込まれた柱は見当たらない。ステンドグラスの精密なデザインにも注目。

神聖なる祈りの間へ

PLAYBACK! BEFORE Xbox

『DOA2HC』までの上層は3方向をステンドグラスに囲まれた小部屋で、いずれかの壁に叩きつけると下層へ落下。下層は細長いフィールドになっており、ぶつかると爆発後に消失する柱が点在していた。



←あまり広くはないが、傾斜がなく闘いやすい。壁にぶつかると落下。

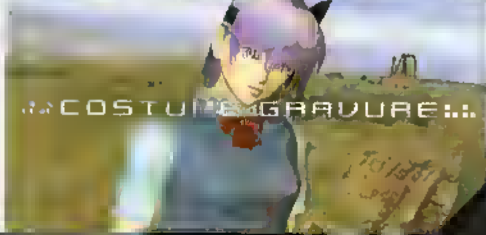


→下層は長方形の礼拝堂で、落下ポイントの周囲には爆発柱がある。

4キャラクター6種のコスチュームを一挙公開！

コスチュームグラビア編

より艶やかに、より大胆になって帰ってきたコスチュームを大増4ページでドーンとお見せしちゃおう。懐かしいものから新作まで、スタイリッシュな『DOA』キャラクターたちの雄姿をご覧あれ。



『DOA』ファンにとって、プレイをする大きな楽しみになっているであろうコスチュームも、シリーズ最大級のボリュームを目指して制作が進んでいる。これまでに公開されている数から考えると、まだ見ぬ新作はかなりの数にのぼりそうだ。もちろん、数だけではなく質も大充実。ひとつひとつのクオリティーは画面写真を見てもらえれば一目瞭然だ。継承コスチュームも素材やアクセサリーが細やかに、ときには大胆にアレンジされている。背景とキャラクターの完成度も相まって、並べて見るとさながらファッションショーを見ているかのよう。その進化の度合がわかるように、過去作の写真も合わせて掲載しておいたので見比べてみてほしい。今回は、かすみとあやねの『DOA2HC』コスに加えて、男性キャラとしては初登場となるハヤブサの『NINJA GAIDEN』装束と、これまでバトル画面でしか確認できなかったエレナの全身グラビアを公開だ！



←快適に操作できるからこそコスチュームも活きてくる。風に揺れる衣服や胸の動きにも超期待。



闘いの宿命

HELENA エレナ

幼いときに暗殺者の凶弾によって母を失ったDOA主催者、フェイム・ダグラスの妾腹。度重なる悲運にも高潔さを失わず、真実を知るために闘いへ赴く。ストーリー面の展開にも注目したい。

私服 DOA2HC

前面が大きく開いたブラウスと薄地のパンツがセクシーな私服姿のエレナ。これまでにも増して優雅で高級感溢れる着こなしに興奮！ ネックレスも新たに追加されている。

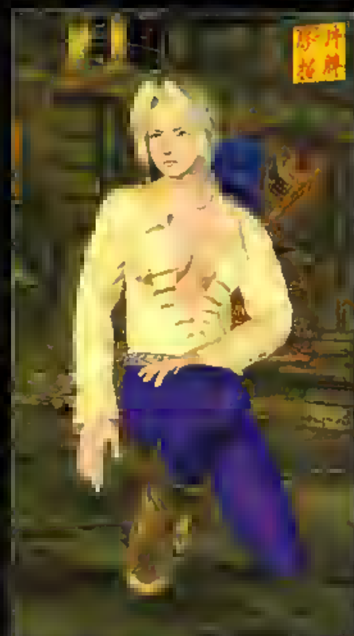




←劈掛拳の典雅な動きが特徴のエレナ。一流ソプラノ歌手としての一面も持ち合わせている。



→『DOA2』ではエレナを中心としたDOATEC関連のストーリー展開も大きな軸のひとつ。



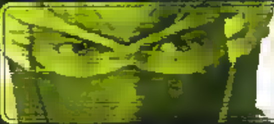
↑ネックレスと上着、ブーツなど、コスチュームのパーツデザインもより凝ったものになっている。

PLAYBACK! BEFORE Xbox

基本のCOS1、COS2に蒼魔灯スタイル、ボディスーツなど、全体的にきらびやかで重めのデザインが多くを占めていた『DOA2HC』エレナコスチューム。その中では、ボディラインがわかる比較的シンプルなデザインで、華奢なイメージがあった。本作でも基本的なデザインと配色は継承されているが、個々のパーツや質感が大きく向上していることがわかるだろう。ちなみに、同作品ではエレナのコスチュームは8種類あったが、この私服はCOS5だった。



←コスの出しかたはシステム条件とUPS条件で2種類ずつ存在。



孤高の超忍
HAYABUSA ハヤブサ

大会の裏に潜む不穏な空気を察知し、万骨坊討伐に乗り出した隼流忍術の継承者。霧幻天神流とも深い親交がある。『DOA2』主役級キャラのひとりである彼が最新作のコスチュームで登場！

NINJA GAIDEN　NEW

飯綱落としや壁蹴りなど、正統派忍者ならではの技を多く持つハヤブサが、2月26日に発売を控えた『NINJA GAIDEN』とまったく同じ出で立ちで『DOAO』に殴り込み！ ヴィゴル帝国との闘いで纏った、本気衣装ともいうべき超忍コスチュームは額当て以外はほぼ黒で統一され、これまでの甲冑スタイルよりもむしろ未来的で動きやすそうなデザイン。こちらをまっすぐ見据え、いまにも龍剣を抜き放ちそうな迫力のあるポーズだ。

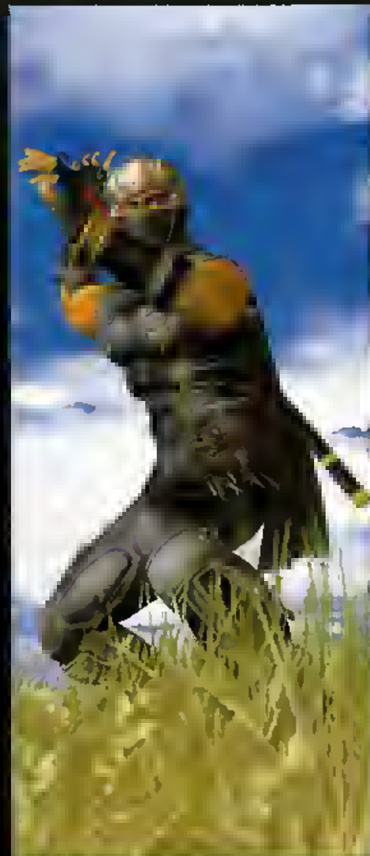


←月光が照らす夜桜と城をバックに一陣の風が舞い降りる。和風のステージはまさにベストマッチ。『DOAO』でも違和感のない、渋さが光るコスだ。



➡これがひと足先に発売の『NINJA GAIDEN』のハヤブサ。発売まではこちらで遊ぼう。光の加減からか、質感が若干異なって見える。

早くも連動！
最強の忍が乱入





細やかで巧みな意匠

⬆黒を基調としたデザインを、二の腕と籠剣、額当てのアクセントが引き立てる。装束自体もじっくり見てみると、アクセントの効いた手甲や太股に装着されたクナイなど、非常に凝ったデザインになっている。

TOPICS 現在までに公開されているコスチュームを再確認

今回板垣氏へのインタビューで明らかにされたのが「Xbox版『DOA2』のコスチューム数は『DOA1』より多くしたい」という衝撃の事実！ これが実現するならば、かすみとあやねは最低でも14着はあるということに。男性キャラは『DOA2HC』のほうが数は多いものの（6~7）、ハヤブサの例もあり、新作がゼロというのは考えにくい。現在までに公開されているコスチューム数を確認してみよう。

POINT1　解放条件

コスチュームの解放条件はセガサターン版『DOA1』と同じく、ストーリーモードクリアーのたびに追加される仕様になるようだ。

POINT2　新コスチューム数

文中で述べたとおり、新コスチュームは『DOA1』以上になるらしい。とすると、下表を見ればおおよその未公開数がわかるはず。



➡かすみとあやねはオーバーオールも加わった。最低ふたつは未見のコスチュームがあるはず。

キャラクター	『DOA2HC』コス数(公開済)	判明している新コスチューム
かすみ	8 (4)	4（Xbox、サンタクロース、オーバーオール、夏服）
ハヤブサ	6 (2)	1（NINJA　GAIDEN）
ザック	6 (3)	—
ゲン・フー	7 (1)	—
ティナ	8 (2)	1（リングコスチューム）
バース	6 (1)	—
レオン	6 (2)	—
バイマン	5 (2)	—
ジャン・リー	7 (1)	—
レイファン	8 (4)	—
エレナ	8 (1)	—
アイン	6 (1)	—
あやね	8 (5)	4（Xbox、スポーツウェア、ベアトップ、オーバーオール）
万骨坊	2 (0)	—



運命のくノ一 KASUMIかすみ

行方不明となった兄・ハヤテの消息を追って里を飛び出し抜け忍となった霧幻天神流 天神門の忍であり、言わずと知れた『DOA』シリーズの主人公。今回はおなじみの忍装束2種類を大公開。

忍装束(青) DOA、DOA2HC、DOA3

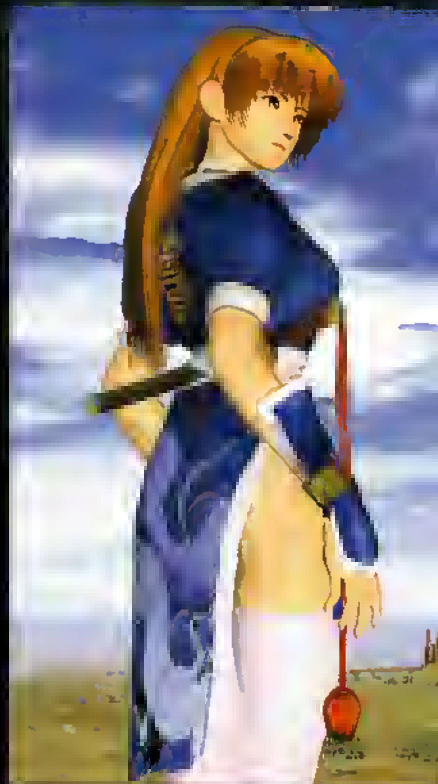
かすみといえば、このコスチュームをイメージする人も多いだろう。鮮やかな青と白、短刀に鶴のデザインが印象的な"かすみちゃんブルー"こと忍装束（青）がさらに美しくセクシーになって大復活！ シリーズを通じてデザインのベースは不変な、まさに王道のコスチュームだ。

もちろん、ディティールは回を重ねるたびに進化を遂げているのは周知のとおり。今回は『DOA3』よりも鮮烈で繊細なものに仕上がっている。『DOAO』でひとつの頂点を迎えた、かすみの艶姿を心ゆくまで堪能しよう！

伝統のユニフォームが復活！



↑セーラー服も捨てがたいが、かすみはやっぱりこれがいちばん。定番コスだね。



かすみといえば やっぱりコレ！



↑THE DEMON'S CHURCHの文字盤からこぼれる光を背に受けてたたずむかすみ。ステージと立ち位置、照明効果によって幾千もの表情を見せる。

PLAYBACK! BEFORE Xbox

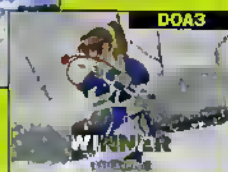
忍装束（青）の変遷を見るうえでの重要ポイントが帯から前後に出た布地部分。『DOA1』では布の面積自体が小さく、鶴の模様もまだなかった。本作でいっしょに遊び比べてみよう。

DOA1



←あらためて見るとシンプルなデザイン。時代の進歩ってスゴイ！

DOA3



➡ここまで来ると、さすがに同じハードだけあってかなりキレイ。

忍装束（白） DOA、DOA2HC、DOA3

こちらは桜の模様が特徴のCOS2、紅白の忍装束（白）だ。『DOAX』プレイヤーは"りんどう"やプロフィール（好きな色：ピンク、好きな食べ物：いちごのミルフィーユ）のせいもあって、こちらのほうがしっくりくるかもしれない。じつは、『DOA1』ではこちらがCOS1だったのだ。

PLAYBACK! BEFORE Xbox

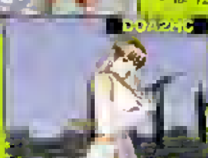
忍装束（青）の鶴と違って、『DOA2』の時点ですでに前面に桜がデザインされていたのだ。

DOA



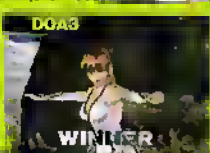
←配色は同じだが、デザインはほとんど別もの。

DOA2HC



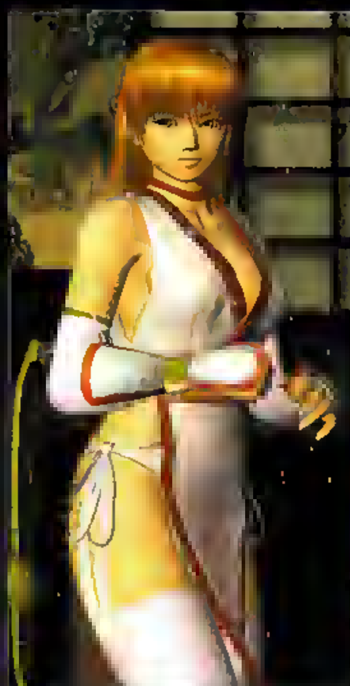
➡基本デザインはここから変わっていない。

DOA3



←色以外では、胸と袖がCOS1との大きな違い。





↑➡ある意味かすみらしいカラーリングとデザインの忍装束（白）も、COS1に負けず劣らずの人気。このコスチュームにはJ-CASTLEがよく似合う。肩が露出しているので、こちらは夏服かな。

桜のデザインが美しい純和風コスチューム



殺意のくノ一
AYANE あやね

霧幻天神流の里を裏切ったかすみ暗殺の使命を帯び、それを追い続ける覇神門の忍で、かすみに対して殺意に近い感情を抱いている。その理由はオープニングデモで明らかにされるだろう。

私服　DOA2HC

身に付けているものはすべて白と黒。そのコントラストが鮮やかなあやねの『DOA2HC』コスチューム。リボンまで黒。ということは、外すことも自由にできるのかな。

PLAYBACK! BEFORE Xbox

このコスチュームは『DOA2HC』で追加されたもののひとつで、それ以前の『DOA2』には存在していない。デザインの基本は同じだが、アクセサリーなどかなり違う。



←トータルで統一感のある私服コスチューム。







↑→ブーツの紐からブレスレットに至るまで、黒と白以外のものはいっさい身に付けていない私服姿。『DOA2HC』ではCOS7と、かなり後半に手に入るコスチュームだった。

ブレザー　DOA2HC

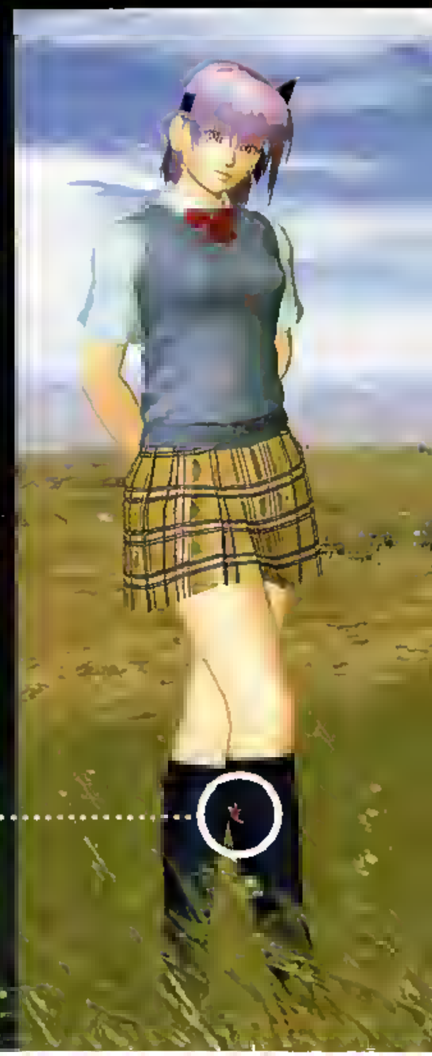
前回のかすみに続いて、あやねの制服姿もお目見え。こちらは私立高を思わせるブレザーだ。年相応の、健康的でナチュラルな魅力に溢れるコスチュームといえよう。襟元のリボンが赤くなり、より目立つようになっている。ほかにも細かく変わった場所がチラホラ。探してみよう。なお、『DOA2HC』ではCOS5で、COS6には上着とマフラーのある冬服バージョンもあった。

PLAYBACK! BEFORE Xbox

このコスチュームもデザイン自体は大きく変わることなく継承されているが、リボンなど、衣服以外の部分に変化あり。そしてソックスにはワンポイントが……詳しくは下のカコミを見てほしい。



↑服の色合いも微変化。以前はもっと赤みが強かった。







←地平の彼方まで一望できる大平原に制服美少女。不思議な雰囲気がある取り合わせだ。

CHECK! ソックスに"綾"のワンポイントが！

ソックスのワンポイントをじっくりと見てみると、何やら文字が書いてある。拡大するとあやね（綾音）の"綾"という文字であることが判明！ そこであらためて前回のかすみの制服も見てみよう。こちらにもやはり"霞"のワンポイントが。こんな細かい部分にまで気を配ったデザインに脱帽！



←かすみのセーラー服（夏服）のワンポイントがコレ。



→あやねのワンポイントを拡大したものがこちら。

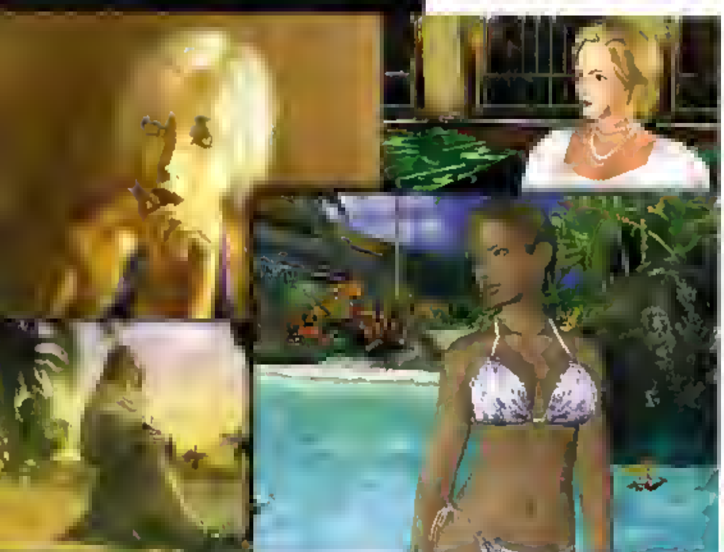
Team NINJA チーム ニンジャ フリークス FREAKS

第19回

『DOA』キャラの謎を解く その9 リサの今後、そしてサブキャラに注目

キャラクターに焦点をあてるシリーズ最後は、『DOAX』で華々しいデビューを飾ったリサを特集。またメインキャラのストーリーに大きく関わるサブキャラにもスポットを当ててお届け！

今回は、『DOAX』でデビューを飾ったリサを特集しよう。なぜ『DOAX』で新キャラクターを追加しなければならなかったのか。その真意をおなじみTeam NINJAリーダー板垣伴信氏にうかがってきた。また、メインキャラクター以外のサブキャラ的な存在にも注目。板垣氏が『DOA』シリーズを語るにあたって、欠かせないキャラとは？



←ティナの友だちということ以外、謎に包まれているリサの今後は？ メインキャラクターのストーリーを支えるサブキャラの存在も本作の特徴だ。

アメリカの元大統領が『DOA』に与えた影響とは？

――さて今回はメインキャラクター最後のひとり、リサの特集です。『DOAX』で彼女を追加するのは、開発当初から決まっていたんですか？

板垣 『DOAX』は水着のゲームが作りたかったんですよ。水着で楽しいことといったらビーチバレーしかなかったわけで（笑）。以前から作りたかったゲームなんだけど、それができなかった理由のひとつが仕事量の問題で手をつけられなかった。もうひとつの理由は、キャラの頭数が足りなかったということです。『DOA2』の時点で作りたくなったんだけど、そのときは5人しか女性キャラがいなかった。

つぎに『DOA3』を作って、ようやく7人で目途が立ったなと。あとひとり足せば8人になりますし。最低8人は絶対に必要だったから。だって7人だとキャラクターセレクト画面がしょぼくなるじゃないですか。職業柄、キャラクターセレクト画面にスラッと8人並んでないのは許し難いですね（笑）。横に並べず、7人をデザイン的に画面配置してごまかす手もあるにはあるけど、ちょっとね。『DOA1』のときに没キャラのケリー（ザック）を引っ張り出してまで8人そろえたのと同じです。

――『DOAX』でその役割を演じたのがリサだったわけなんですね。

板垣 いい子に仕上がって満足しています。僕が出したオファーは、黒人で名前を3文字以内にしてくれということだけです。3文字くらいじゃないと"ちゃん"がつけられないんですよ。リサちゃん（笑）。クリスティやレイファンといった名前もあるけど、短いのがシリーズの名付けの基本です。

これはほんとに裏話だけど、リサは一度はモニカという名前で本決まりしていたんです。ところがアメリカのクリントン大統領がよけいなことをしてくださったおかげで、全世界的にモニカという名前にアヤがついちゃいまして（笑）。いろいろ考えて、次候補のリサに変えたんです。アメリカにも『DOA』シリーズのファンは多いんだけど、多民族国家だからフォローするのはひと苦労です。リサの登場でようやくというところですか。

――『DOAX』では最初のナビゲーター役について、みんなが絶対コミュニケーションするキャラでしたね。

板垣 最初はナビゲーターっていなかったんですよ。でも新しいタイプのゲームなだけに必要かと思ってリサにその役を任せました。声優を担当いただいた坂本真綾さんの声がすごくよくて、リサの声を聞いていると幸せな気分になれますから、適役でしたね。

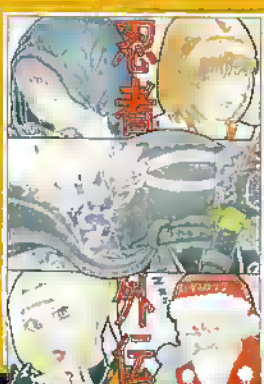
プレイヤーにキャラクター人気のアンケートを取っているんですが、初登場のキャラとしては非常にがんばったなぁという得票数でしたよ。

――『DOAX』でデビューを果たしたリサですが、今後のシリーズでももちろん登場することになるんですよね？

板垣 もちろんその方向で考えていますよ。僕の心の中ではもう彼女が使う武術は考えてますし。

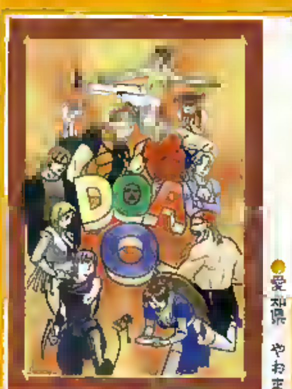
From Readers Illust FREAKS

いよいよ発売間近となったTeam NINJA、珠玉の2本『NINJA GAIDEN』、『DOAO』。イラストフリークスでも大きく扱っていくので投稿のほどヨロシク！ もちろん『DOAX』や『DOAO』に不参加のキャラも大歓迎だ！



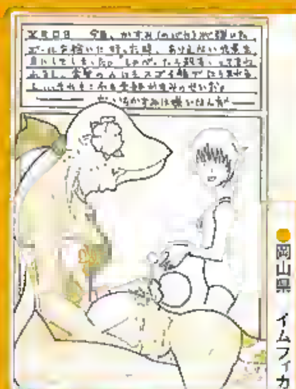
●福岡県 走る棺桶

『NINJA GAIDEN』のオールスター絵揃いですね。つぎは敵キャラクターもよろしく！



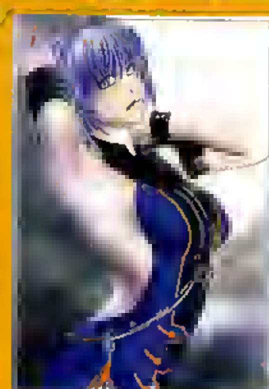
●愛知県 やおま

こちらは『DOAO』キャラが一堂に。何気に倒立しているハヤブサさんがいいです。



●岡山県 イムフィカ

もちろん『DOAX』だって忘れてません！ さすがにこんな関係あり得ないような……。



●大阪府 MAZU

最後は『DOAO』のあやねちゃんの彩牢スタイル。エレナ様の篝燈灯も見てみたい！

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

―リサがどんな思いを秘めて戦うのか、早く知りたいですね。
板垣　『DOA4』は、もうエンディングのテーマまで僕の中で決まっています。その中で彼女がけっこう重要な役割をしめることになるのか、そうでないのか……。このへんがゲーム作りのおもしろさのひとつですね。

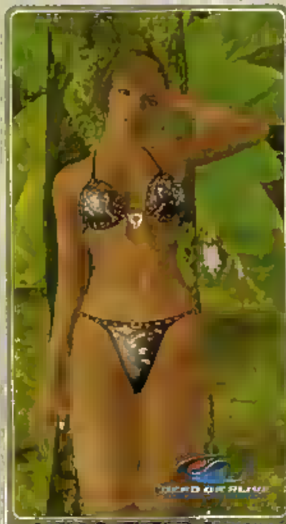
さまざまな想いがあるこそ サブキャラが生まれる

―メインキャラは終了しましたが、『DOA』にはそのほか、キャラクターを彩るサブキャラ的な存在もいますね。
板垣　脇を固めるキャラクターで語っておきたいのはフェイム・ダグラスの愛人たちですね。ここに『DOA』の世界の因果があるんですよ。ファンのみんなには押さえておいてほしいですね。
―押さえておいてほしいって、ゲームに登場してないじゃないですか！（詳細はキャラヒストリー参照）
板垣　いやいや、いちおうこのコーナーで以前公開したわけだし（笑）。押さえるべき内容ですよ、かなり重要な要素ですから。『DOAO』のオープニングでは霧幻天神流の里での因果がある程度解き明かされます。それに対するDOATEC、エレナを中心とした血筋の因果ですから。注目してほしいです。
―そのほかサブキャラでいうとレオンストーリーのローランに力が入っているような気がしますが？
板垣　確かにそうですよね。何でそんなに作り込んでるの？って感じで。ローランは『DOA2』を作っているころ、スタッフのあいだでいちばん人気だったんですよ。そんな思いが彼女の演出に入っているんでしょう。
―ローランに限らずブラッドの陳老師だったり、ゲン・フーのメイリンなど、霧幻天神流やDOATECに絡まないキャラにはサブキャラがいて、ストーリーを深めているような印象です。
板垣　強い相手と闘いたい、といった人ばかりではストーリーにおもしろ味が生まれないし、プレイヤーも感情移入できないですからね。かといって全員がひとつの縮図の中で謎な関係を持って闘うというのも、ご都合主義的で好きではないんですよ。そういう意味で言えば、レオンやゲン・フーというのは自分の目的をシンプルに持っているキャラになるでしょうね。
　いまでこそゲーム中にバンバンキャラクターがしゃべるようになりましたが、『DOA1』当時は、キャラがフルボイスでしゃべるだけで、ひとつの衝撃でしたから。だからとりあえずセリフは数多く入れて、見て聞いて楽しい感じにしようと。キャラがしゃべるとそれだけで存在感が増しますしね。たとえばローランはたったひとつのセリフしか持ってないけど、でもそのひと言でキャラクターに命が吹き込まれているわけです。
―本当にこれが対戦格闘ゲームなのかって感じですよね（笑）。
板垣　サブキャラの中でTeam NINJAとして例外的なキャラがニキですね。あの子の名前はムービーの制作者がつけたんですよ。特例中の特例ですね。まぁ出番が短かったから許容したんだけどね（笑）。ムービーを作ったのは僕の友だちで、『DOAX』のムービーの打合せに行ったら、もう名前が決まってまして。「勝手に名前つけるなよ」ってそのときは笑って言いましたよ。

（2004年1月14日収録）

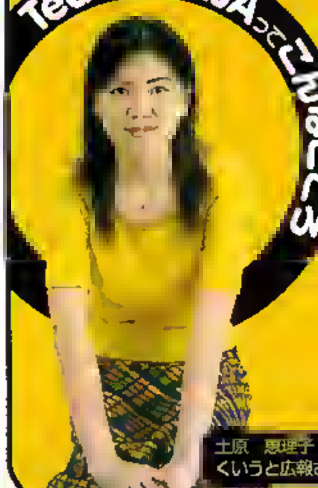
DOA CHARACTER HISTORY
#09 LISA & SUB CHARACTER

リサ　アメリカ出身。とある研究所で主任研究員を務めている女性。明るく面倒見のいい性格。学生時代はバレーボールの選手だった。ティナの友人であること以外、詳細は不明。
フェイム・ダグラスの愛人　フェイム・ダグラス（DOATEC創設者）には6人の愛人がいた。ゴールディ、アンネ、マリア（マリアンヌ）、イザベラ、MIYAKO、そしてアナスタシアである。中でも『DOA』のストーリーに大きく関わるのが、ダグラスから唯一嫡子を産むことを許されたマリアだ。そう、彼女の子供こそがエレナである。ダグラスに愛された彼女だが、その愛故に生まれた子には、過酷な運命が待ち受けていた。エレナをかばって銃弾に倒れるマリア。そこからエレナの運命の歯車が大きく動き出すことになった。物語は終わらない……。
ローラン　シルクロードの女盗賊。レオンの彼女でもある。彼女が死ぬ間際に残した言葉、「ローランの愛する男、世界一強い男……」。その言葉を証明すべく、レオンは砂漠をあとに権謀渦巻くDOA大会に赴くことになる。
ニキ　ザックのステディ？　ラスベガスのカジノ、ザック島行きの豪華客船でザックに寄り添う謎の女性。


LISA : DOAX

F. DOUGLAS'S MISTRESSES


つっちーのTeam NINJAってこんなところ


土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

読者コスも準備万端？

遅ればせながら、あけましておめでとうございます。2004年は『NINJA GAIDEN』『DOA Online』とスタートダッシュでまいります！今年も宜しくお願いします。さて『NINJA GAIDEN』発売まで、カウントダウン。発売に先がけ、まずは2/12に発売予定の増刊号付録の体験版でじっくり楽しんでください！
　そして今月はステキな（!?）お知らせがありまーす。以前からこのコーナーで行っていた『DOAO』新コスチュームのデザイン募集！　たくさんのご応募、本当にありがとうございました。皆サマに送っていただいた数々の作品の中から、いくつかが実際に『DOAO』に入りそうです！いま現在、まさに選考中！という感じですが、どれもステキなデザインばかりで、見ていてワクワクしてしまいました。学生時代、絵心がなくて美術の成績が散々だった私にとっては、皆サマが天才に感じます……。板垣さん曰く、3月くらいにはどのコスチュームが入るか発表できるかも？　とのことなので、楽しみにしていてくださいね。そして、これからもイラストや応援メッセージなど、どんどん送ってください♪
　最後に、『DOA Online』のオープニングムービー、私も見ちゃいました！はっきり言って泣けますよ！

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

おめでとう！ 発売1周年！

気がつけば発売1周年！ この一年間でいったいいくつの水着やプレゼントを貢いできたことやら。それでもコンプリートにはほど遠い……。今年も水着集めをガンバロウ！

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（2003年1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	8ブロック～ 対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch HDTV
その他	プラチナコレクション版：2003年12月11日発売 3800円（税別）		

水着集めはまだ終わらない

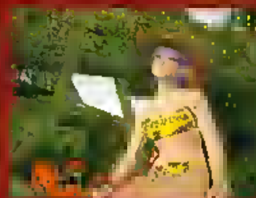
1月23日で、めでたく『DOAX』発売1周年を迎えちゃいましたー！ ザック島に入り浸っていると時間はアッと言う間に流れるようで、短く感じたんじゃないかな。そんな理由で、1周年企画，間に合いませんでした（泣）。来年こそは必ずやります……。



←いろいろ仕込みはしていたけど、間に合わず……。

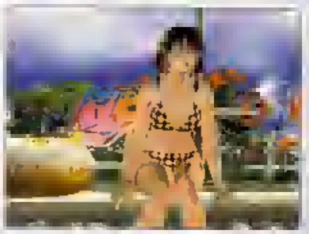
オリジナルコーディネイト大募集

このコーナーでは，オリジナルコーディネイトを大募集！ キャラクター、水着，アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して，P117のあて先，「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。

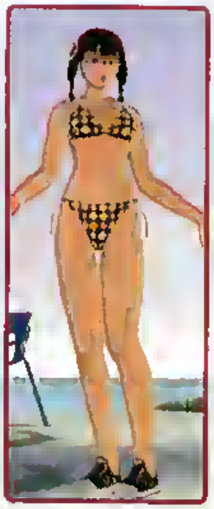


←組み合わせは、まだまだあるはず。捜してみて。

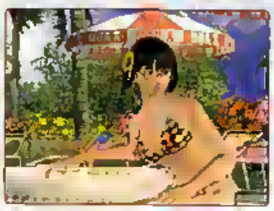


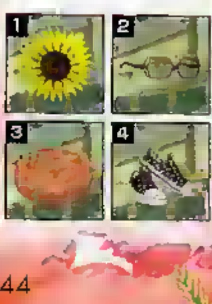


レイファン



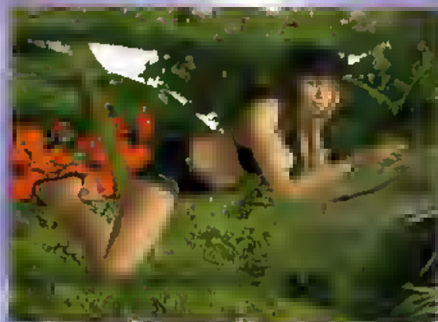
今回は，レイファンのおさげ髪が似合う水着を探しながらコーディネイトスタート。黒ベースだがファンシーな感じもあるビクター（ヒトミ/30000Z）を着せて，黄色や赤のアクセサリーでコーディネイト。水着に入っている色を使っていくのがポイント。❶ひまわりの髪飾り/10000Z❷6角形のサングラス（ピンク）/4000Z❸赤いバングル/1500Z❹黒のスニーカー/20000Z

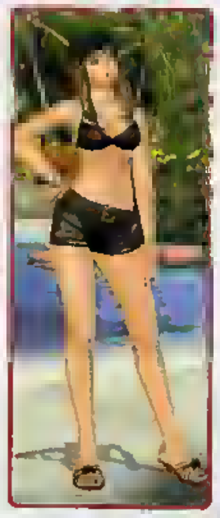






ヒトミ







今回，ヒトミちゃんをコーディネイトしてくれたのは高知県のP.N.GAMEBONDさん。「いつものヒトミとは違う大人っぽさを演出してみました」とのこと。黒のオブリディアン（クリスティ/115000Z）と赤いハイヒールが大人の雰囲気を出しているね。❶色落ちデニムのキャスケット/5000Z❷黒いデジタルウォッチ/20000Z❸赤いハイヒール/15000Z❹赤いマニキュア/1500Z







緊急増刊

『NINJA GAIDEN』体験版を手に入れろ！



2大付録

1 『NINJA GAIDEN』体験版



体験版付録に関してTeam NINJA板垣氏を直撃

Team NINJAとしては珍しく体験版を作りました。ゲームの切り口やクオリティーがこれまでのアクションゲームとはずいぶん違うので、まずは広く遊んでほしいというのがあります。内容は1面の忍者屋敷ステージで、主武器として龍剣とヴィゴーリアン・フレイル，大刀ダビラヒロが使えるようになっています。もちろんこれは体験版のみの仕様で、製品版では龍剣だけ持ってスタートしますが，今回はゲーム全体のシステムを体験してほしいので3種類持たせています。武器レベルもすべてMAXにしてありますから，いろいろなアクションが楽しめますよ。ハヤブサが強くなってるぶん，敵のレベルも上げています。ずいぶん歯ごたえがあるんじゃないかな？　1面だけだけど，何度も遊べると思います。

2 Xbox Live2ヶ月無料カード

すべてのXboxユーザーの期待を一身に集める『NINJA GAIDEN』の体験版をお届け。Xbox Live2ヶ月無料カードもつきお得な1冊だ！ また『DOADnline』の最新情報も満載。この冬必携の一冊に間違いない！

ファミ通Xbox 3月号増刊

NINJA GAIDEN Special

2月12日(木)発売予定

本誌は全国の書店でお求めいただけます

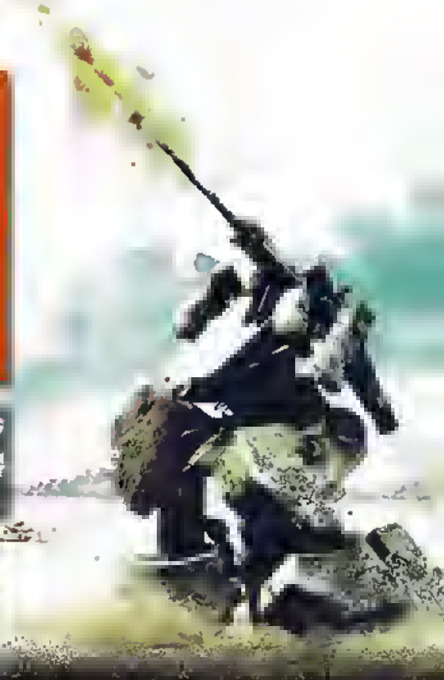
定価880円(税込)

●本製品は書店およびコンビニ，書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか，通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail：cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850(営業局)

開戦時来タル

鉄騎大戦



いよいよ開戦まで1ヵ月を切った『鉄騎大戦』。そこで今回は、ルールやシステム、登場VTといった、ゲーム内容を総ざらい。しっかりと読み込んでその日に備えよ!!

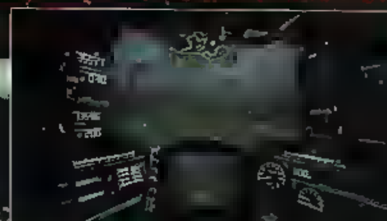
A action	タイトル	テッキタイセン	
発売元	カプコン	ジャンル	戦争
発売日	2月26日発売予定	価格	7800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー 稲船敬二 ディレクター 渥一三
ブロック数 未定	対象年齢 対象年齢未定	システム対応	5.1ch
その他	専用コントローラ、並らびに『鉄騎』同梱版も同日発売(19800円-税別)		

架空にして孤高の"戦争"体験を味わえ!!

巨大ロボットを"操縦"するという夢を実現した『鉄騎』から約1年半。いよいよ、その続編である『鉄騎大戦』が、さらなる夢であった通信対戦による"戦争"へと進化を遂げ、我々の前に姿をあらわす。南太平洋に浮かぶ半人工島"海市島"の覇権を巡り、プレイヤーどうしが火花を散らすこの戦いは、対戦ゲームの新たなる境地を見せてくれるはずだ。

⬇巨大二足歩行兵器を操るパイロットどうしが戦場で対峙する。これは燃える!!





⬆ゲームはコックピットからの視点で進行。パイロット気分で戦場の臨場感が味わえる。

鉄騎大戦参加勢力 1 環太平洋機構 PACIFIC RIM FORCES



バランスの取れた性能のVTが魅力な多国籍軍

環太平洋機構(PRF)とは、アジア圏12ヵ国からなる軍事・経済ブロック。2080年の第一次海市島紛争以降も、軍備を整え、海市島の治安維持に努めてきた。バランスの取れた性能のVTを多数有する勢力で、キャンペーン開始時から入隊可能。



⬆扱いやすさに優れたVTがPRFの特徴。初心者はこちらの軍勢を選ぶのが正解?

ディサイダー ボルキャニック

⬇支援型VTの必要性から急造されたディサイダー派生機。そのため性能は中途半端



ファルシオン



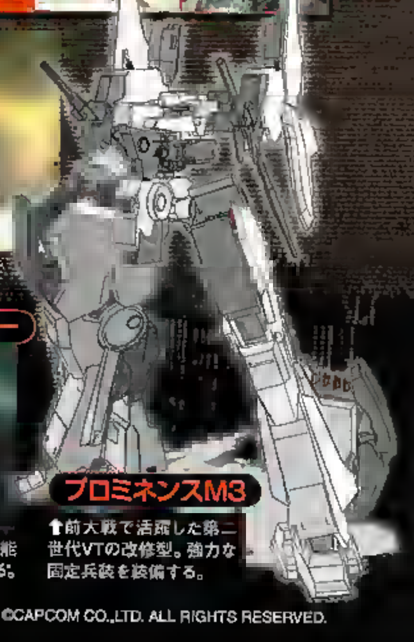
⬆第一世代トップクラスの機動力、旋回性能を誇る軽量型VT。反面、防御力は極端に低い。

ディサイダー



⬆PRFの主力を担う標準型第一世代VT。性能のバランスがよく、あらゆる局面で活用できる。

プロミネンスM3



⬆前大戦で活躍した第二世代VTの改修型。強力な固定兵装を装備する。

『鉄騎大戦』とはいかなるゲームなのか?

基本的には、オンライン専用の対戦ゲームである『鉄騎大戦』。だが、それだけでは説明不足となるさまざまな要素が、本作の魅力を形作っている。ここで紹介する要素のひとつにでも魅力を感じることができれば、『鉄騎大戦』のパイロットとなる資格は十分だといえるだろう。

巨大コントローラーで巨大ロボットを操縦する!

2本のレバーと40個以上ものスイッチがついた操縦桿とフットペダルで、巨大な二足歩行兵器Vertical Tank(バーティカルタンク/VT)を操る。前作発売の際にも話題を呼んだ巨大な専用コントローラーは、本作でも欠かせない周辺機器である(※メニュー画面以外は、標準コントロールパッドでの操作は不可)。操縦するために慣れが必要だが、このコントローラーで自機を動かす行為自体が、ゲームの雰囲気を象徴しているともいえる。



➡全幅88センチの巨大さはインパクト絶大。さらにフットペダルも使用!!

⚠ プレイするためには準備が必要!!

すでに触れているが、本作をプレイするためには、専用コントローラー+XboxLive環境が必要(右欄参照)。通信環境の導入には、多少の時間が必要なので、発売日にプレイしてたければ、あらかじめ整えておくべきだ。また、ゲームの仕組み上、1度の戦闘に参加するプレイヤーが多いほど、遅延が発生しやすい。なるべく高速のネットワーク(理想は光ファイバー)回線を導入しておきたい。

前作『鉄騎』+
ソフト単体版『鉄騎大戦』
もしくは
専用コントローラー同梱版
『鉄騎大戦』
+
XboxLive環境
(ブロードバンド回線、
クレジットカード、
XboxLiveスタータキット)

最大5対5のオンライン対人プレイができる!

先にも述べたように、本作はオンライン対戦専用のゲームだ。ネットワーク上に会したプレイヤーたちはふたつのチームにわかれ、最大5対5人での対戦プレイを楽しむ。前作『鉄騎』でも僚機は存在したが、人が動かしているVTとの共同戦線は、それとは違った感触を得られるはず。

また、VTには標準型や支援型など複数のタイプが存在。さらには、機体の性能に応じて出撃に必要なコストも異なるため、各パイロットがどの機体で出撃し、どういった行動を取るかという戦略をチーム全員で練り上げることが重要となるのだ。





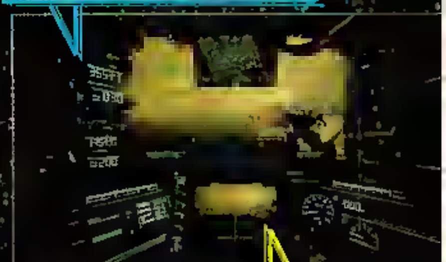


ボイスチャットで味方機と連繋を取りながら戦う!

XboxLiveの魅力であるボイスチャット。これは、パイロットどうしの無線通信という形で活用されている。戦闘に参加中のパイロットは、コントローラーのダイヤルを回し、指定した相手に対して通信を行える。これにより、味方チームとのコミュニケーションが取れ、相互に連繋しての対戦が実現されるのだ。出撃を重ねた上級パイロットどうしともなれば、まるでサッカーのフォーメーションのように、敵軍を翻弄することも可能となる。

ただし、敵チームが索敵型のVTを投入してきた場合、通信内容を傍受されることもある。

B-3に支援砲撃を頼む!



了解、まかしといて!

鉄騎大戦参加勢力 2 海市島軍 HAI-SHI-DAO FORCES



個性的な機体が揃った海市島独立派勢力

PRFからの独立を目的に、3度目の宣戦布告を行った軍事組織。個性的な性能のVTが多いため、それぞれの特徴を活かす運用力が試される。こちらも開始時から参加可能。

ボルテクス



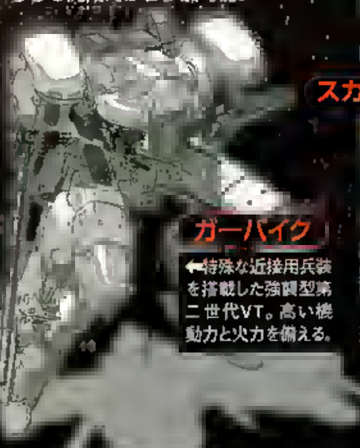
⬆支援に特化されて開発された第一世代VT。機動力・防御力は低いが、高い火力での長距離支援砲撃が可能。

スカーフェイス



⬆海市島軍の主力機として開発された第一世代VT。超遠距離狙撃を可能とするスナイピングモードを備える。

ガーバイク



⬅特殊な近接用兵装を搭載した強襲型第二世代VT。高い機動力と火力を備える。

ビヒモス

⬇重装甲を誇る支援型VT。第三世代機の技術導入により、性能が大幅に向上している。



➡一撃で敵VTを瀕死へと追いやるAVTDVミサイルなど、強力な火力を多数搭載可能。

キャンペーンモード
一兵卒となって自軍を勝利へと導け

本作のメインとなるモード。数ヵ月をかけて、ひとつの戦争の集結までをプレイするのが、その特徴だ。

プレイヤーは、PRFか海市島軍のいずれかの軍勢に所属し、戦闘に参加。そこでの勝敗結果が、所属陣営の勢力に反映されていく。実時間での数日を1ターン、8ターンを1クールとして進行し、ターン終了時には勢力の反映のほか、参加可能なミッション、新型VTが登場。また、敵のVTをろ獲して自分のVTとすることや、戦闘結果によって特殊なアイテムを入手するといった要素もある。

基本的には、最初に所属した陣営で戦うが、一定ターン後に出現する第3勢力（ライトブラザーズ、ジャララックス）への移籍が可能だ。



←各勢力の勢力を示すメインマップ。1週間ごとの戦闘結果によって勢力の保有ヘックスが増減する。

↓敵VTの破壊だけでなく、拠点を奪うなどによりポイントが変動し勝敗が決まる。



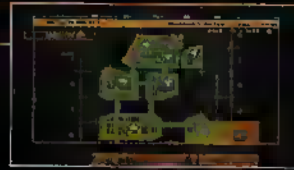


↑参戦時はパイロット・データを登録。名前や年齢入力のほか、顔CGの選択が可能

キャンペーンモードの基本的な流れ

1 ミッションセレクト

まずはメインマップから、参加するミッションを選択。1ターンにつき、選べるミッションは3つ。ミッション内容を確認したら、セッション（プレイヤーの集まり）へと参加する。


←敵の殲滅や目標物の破壊など内容は多彩。

2 VT・兵装の選択

ロビーで全参加メンバーを確認したあとは、搭乗するVTと、その機体に搭載する兵装の選択を行う。チーム全体のバランスを考慮しつつ、最適な兵装を選ぼう。


←味方チームのVT・兵装の一覧が見られる。

3 ブリーフィング

チーム全員の出撃準備が整ったらブリーフィング（出撃まえのミーティング）を開始。ボイスチャットにより、作戦の最終確認を行う。それが済むと出撃だ。


←マップを見ながら戦闘時の行動をきめよう。

4 出撃

出撃地点を選択後、コクピット視点となれば、いよいよ戦闘開始。速やかにVTを起動し、目的達成を目指す。撃破されてもポイントが残っていれば、再出撃が可能だ。


←僚機と連携を取り、目的達成を目指そう。

5 デブリーフィング

目的達成、または制限時間の経過でミッションが終了。戦果の報告や、ミッション参加者の個人成績、獲得物（VT、アイテム）の表示がされ、セッション終了となる。

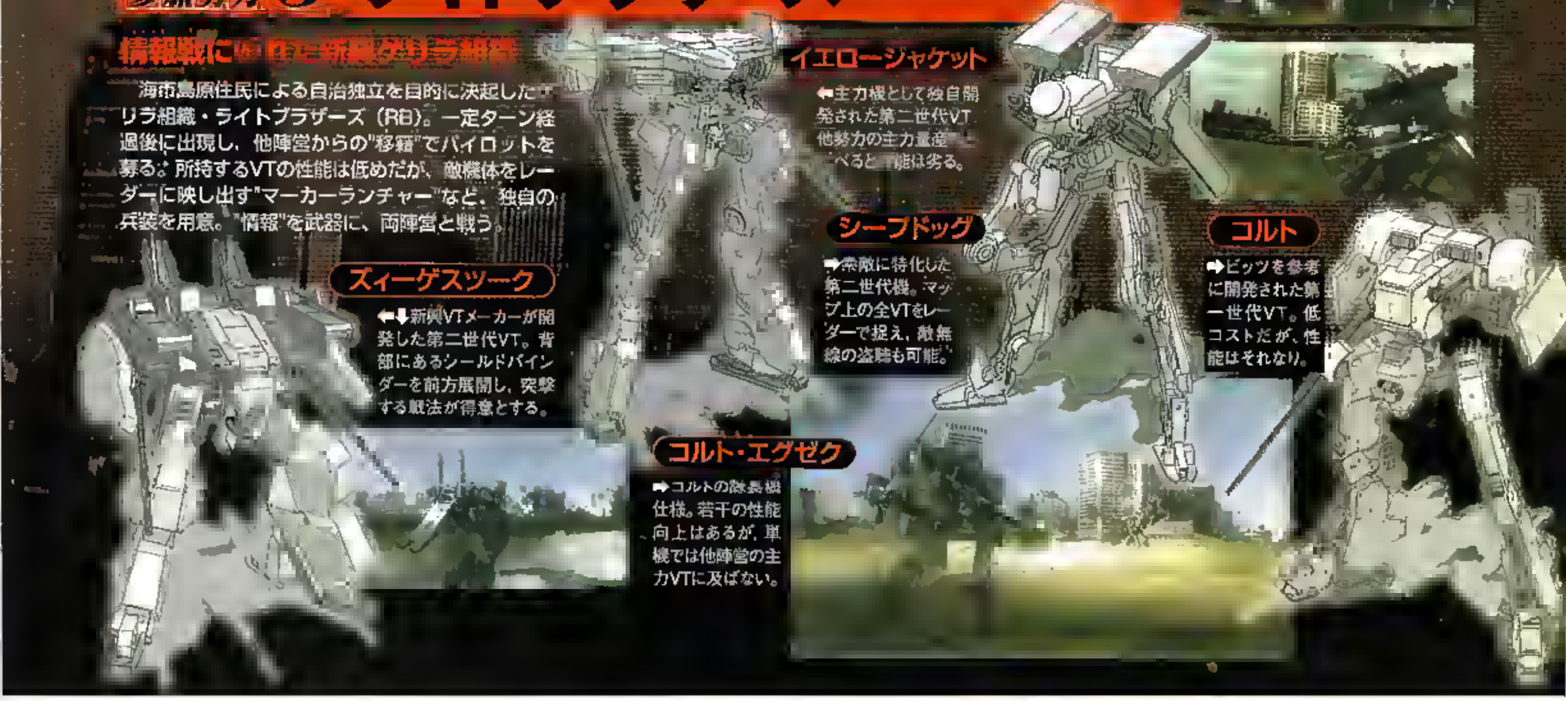

←戦果報告がなされて一旦終了となった。

鉄騎大戦参加勢力 3 ライトブラザーズ RIGHT BROTHERS



情報戦に[illegible]

海市島原住民による自治独立を目的に決起したゲリラ組織・ライトブラザーズ（RB）。一定ターン経過後に出現し、他陣営からの"移籍"でパイロットを募る。所持するVTの性能は低めだが、敵機体をレーダーに映し出す"マーカーランチャー"など、独自の兵装を用意。"情報"を武器に、両陣営と戦う。



イエロージャケット
←主力機として独自開発された第二世代VT。他勢力の主力量産機と比べると性能は劣る。

シープドッグ
⇒索敵に特化した第二世代機。マップ上の全VTをレーダーで捉え、敵無線の盗聴も可能。

コルト
⇒ビッツを参考に開発された第一世代VT。低コストだが、性能はそれなり。

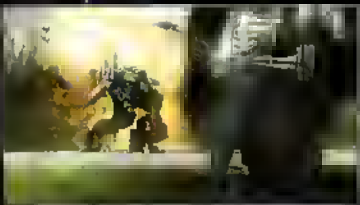
ズィーゲスツーク
←↓新興VTメーカーが開発した第二世代VT。背部にあるシールドバインダーを前方展開し、突撃する戦法が得意とする。

コルト・エグゼク
⇒コルトの隊長機仕様。若干の性能向上はあるが、単機では他陣営の主力VTに及ばない。

フリーミッション
3つのプレイルールで自由に遊ぶ

戦闘の結果が、軍勢の勢力やパイロットデータに反映されるキャンペーンモードと異なり、このフリーミッションでは、自由な設定での対戦が可能。右で説明している3種類のルールが選べるので、プレイヤーのアイデア次第で、バラエティーに富んだ遊びかたが楽しめる。

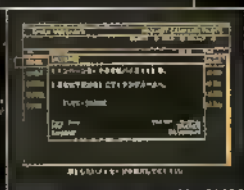
さらに、マップ（キャンペーンで出現したもの）や所属陣営、搭乗VT（キャンペーンモードで一度でも入手した機体）、参加プレイヤー数や、制限時間の有無などまでが、自由に選択可能。新たに配備請求した機体への習熟のため、操縦テクニック向上のため、あるいは、チームメイトとの連携を深めるためにと、パイロットとしての腕を磨くためにも欠かせないモードといえよう。


↑自由なルールで対戦が楽しめる。キャンペーンモードの練習用としても活用したい。

CHECK メンバー募集や各種アイテムの交換も!

キャンペーンモードに限られるが、入手したVTやオプションパーツ、機体に貼り付けるエンブレムなどの各種アイテムは、プレイヤーどうしでトレードが可能。トレードはチャットルームで行うが、その際には、配備請求ポイント、または代わりとなるアイテムの提供が必要だ。また、トレードの開催や、メンバー募集などの告知を行えるメッセージボード（掲示板）機能も用意。告知の項目（日時や条件）などを、選択式でほかのプレイヤーに伝えることができる。


↑あらゆるアイテムのトレードが可能だ。


↑時間を指定してメンバーを募ることも。

RULE 1 コンクエスト

敵機の撃破と拠点の占領を目的とした、ゲームの基本となるルール。つまり、キャンペーンモードと同じルールでの対戦プレイということだ。ゲームに慣れるためはもちろん、キャンペーンモードで敗戦をしいられたミッションの、復習用としても活用できる。もちろん、気軽に対戦プレイを楽しむだけでもオーケー。


↑選択したミッションにより、さまざまな作戦内容でのプレイが楽しめる。

RULE 2 バトルロイヤル

自分以外はすべて敵、というシンプルなルール。自分以外を殲滅…つまり、最後まで生き残ったプレイヤーが勝利者となる。このルールがほかと異なるのは、最大10人が入り乱れて戦うという点。周囲が敵だらけな状態でのバトルは、ほかのルールでは味わえない緊張感を体験させてくれるハズ。ちなみに、無線通信はいちばん近い敵との会話が優先されるようになっている。倒した直後に、手向けの言葉を贈ることも可能だ。



↑➡自分を含めて全員がレーダーに映る。気を抜いていると背後から撃たれることも!

RULE 3 キャプチャー・ザ・コンテナ

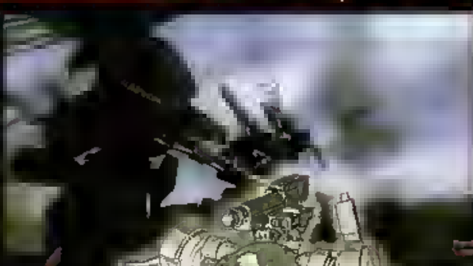
両軍の拠点にひとつずつ置かれたコンテナを互いに奪い合い、自軍の拠点（いずれの拠点でも可）まで運ぶことで、勝敗が決する。敵を倒すだけでは勝つことができないという、ゲーム性の高いルールだけに、片方の部隊が陽動をかけているあいだに、もう一方の部隊がコンテナを奪うなど、頭を使った戦略が必要となる。


↑マニピュレーターでコンテナをつかんだビッツ。このまま拠点に戻れば得点となる。

鉄騎大戦参加勢力 4 ジャララックス JARALACCS

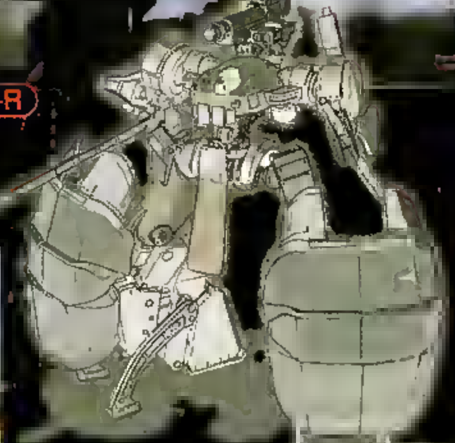
いずれの軍勢にも加担できる屈強な傭兵集団

高コストだが、強力なVTを所持する傭兵集団。RBと同じく途中から出現し、他軍からの移籍でメンバーを募る。傭兵という性格上占領地は持たないが、ミッションごとに参加する軍勢を選択できるのが特徴。




ジャララックスNS-R

⬇➡すさまじい装甲と高機動力をあわせ持つ機体の改修型。必殺カッターブームは、相手の装甲を削り取る。




クイズに答えてコックピットを当てろ!

鉄騎大戦"戦場へご招待"キャンペーン開催!!

本作の発売を記念したプレゼントキャンペーンが実施中。2種類の賞が用意され、A賞では完全防音の鉄騎専用ルーム、またはXbox専用コックピットが各1名に当たる。そしてB賞では、2月16日に都内で催される発売記念イベントで、小倉優子、宮村優子のいずれかとチームを組んでの対戦プレイを楽しめるというもの。応募方法&詳細は、Xbox公式サイト（http://www.xbox.com/ja-JP/）で公開中。いますぐアクセス!!

A賞 MYコックピットが当たる!


↑「鉄騎」のパッケージデザインを模した完全防音の究極仕様ルーム!!

B賞 鉄騎特攻隊の一員になれる!


小倉優子
宮村優子

↑ふたりの優子と一緒にプレイ。どっちを守る!?



Amunesia 失われた記憶・

⬅過去の記憶を失ったデリック。状況がわからない彼の心境とプレイヤーの気持ちがシンクロする。



⬆デリックの視点で進行するゲームは臨場感抜群。視覚から得られるすべての情報を見落とすな!!

完全一人称視点 First Person Viewpoint

真実を体験せよ

目の前に広がる見知らぬ光景。散り散りに砕かれ、巧妙に配置された巨大な謎。そして、他を寄せ付けない臨場感。それが『ブレイクダウン』。真実はゲームの中にある——。

BREAKDOWN™

A action	タイトル	ブレイクダウン			
	発売元	ナムコ		ジャンル	アクション・アドベンチャー
	発売日	発売中（1月29日）		価格	6800円（税別）
	開発	ナムコ		制作者	プロデューサー：上 博文
ブロック数	16ブロック	対象年齢	15歳以上	システム対応	5.1ch
その他	—				

圧倒的な臨場感で迫る 3Dアクションアドベンチャー

『ブレイクダウン』を知るためのキーワードはふたつ。ひとつは、主人公のデリックは、自分が何者であるかという記憶を一切失っていること。そしてもうひとつは、デリックの一人称視点でゲームが進行するということだ。状況もわからぬまま、プレイヤーはデリックと同化し、物語を体験。さらに、殴る、撃つ、会話する、謎を解くといった、デリックの行動のすべてがシームレスに展開していく。アクションとアドベンチャーの融合、そして圧倒的な臨場感は、現実とゲームが入り混じるような錯覚さえ覚えさせるだろう。

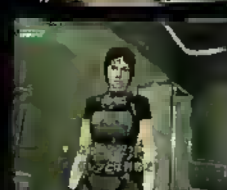


デリック・コール Derrick Cole

見知らぬ施設で目を覚ました青年。過去の記憶のすべてを失っている。なんらかの実験を施されたらしく、戦いの中で次第に超人的な能力を発揮していく。光る拳が意味するものは!?



➡主観視点だが体は存在。鏡には姿が映る。



⬅会話中の選択肢により得られる情報は変化する。

↓探索は屋内だけにはとどまらない。後半には屋外でクルマを運転して移動するシーンも。

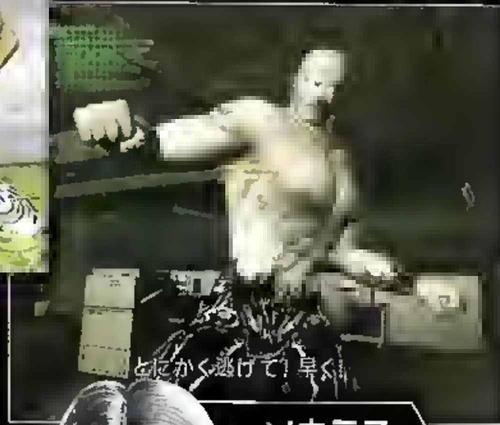




➡地震で崩壊した研究棟。ときに危険な場所を進むことも。



敵 Enemy



⬆➡一切の武器が通用しないトラン兵。飛び道具を持つ者、姿が見えない者などさまざまなタイプがデリックを襲う。

研究棟を占拠した、正体不明の兵士集団。だが、"敵"として存在するのは彼らだけではなかった。眼光に不気味な光を宿し、銃すら効かない謎の敵"トラン兵"——。デリックの存在を消そうと、執拗に襲い掛かってくる敵を倒さなければ、前へと進むことはできない。しかし、その前に立ちはだかる強大な存在が……!!



ソウラス Solus

外見こそ人の姿をしているが、デリックたちの攻撃でさえも通用しない謎の存在。行く先々でデリックとアレックスの前に立ちはだかるのだが、その目的は一切不明。

から目をそらすな



⬅研究棟の扉を開くと、その先には誰ひとりいない砂漠が。周囲には瓦礫が散乱している。これはいったい!?

謎 Mystery



➡幾度もデリックが目にする猫。なにかの暗示なのか。

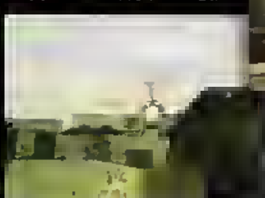
あるときは扉の向こうに広がる灼熱の砂漠。あるときは、人気のない通路でふいに現れては消える猫の姿。これは夢なのか、それとも……。いいようのない不安感とともにデリックを襲う、不可思議な幻視体験。いったい彼の体に何が施されたのか。それらはやがて物語の進行とともに実像を結び始め、真実を形作っていく。

銃撃戦

倒した兵士から武器を奪うことで、銃撃戦が可能となる。集団で遠距離から攻撃してくる兵士に対して有効な攻撃手段だが、残弾数は限られている。倒した兵士からマガジンを奪い、弾薬を補給することもできる。

⬇ハンドガンやサブマシンガンなど各種の武器が登場。バズーカ片手にヘリと戦うシーンも!!



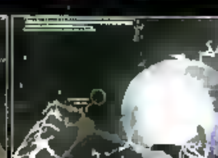


⬆遠距離の兵士を銃で攻撃。自動ロックオンなのでラクに戦える。

格闘戦

武器が通用しないトラン兵に対しては、格闘戦で対抗する。パンチやキックでの単発攻撃のほか、ガードや投げ、さらには連続攻撃までが可能。格闘ゲームばりの激しい肉弾戦が味わえる。





⬆両拳を前にかまえて格闘戦へ。物語が進むにつれ、飛び道具などの新たな技が使用可能に!!

左右トリガ＋左スティックの組み合わせコンビネーションが！

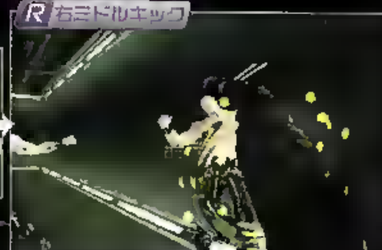
L 左パンチ



R 右パンチ



R 右ミドルキック



覚醒 Awakening



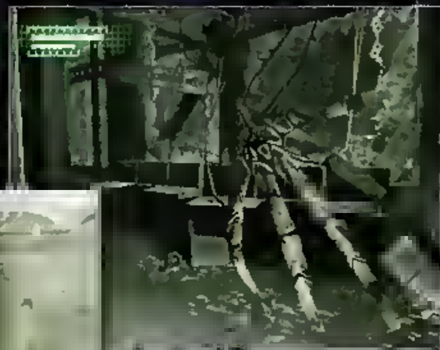
➡身動きできないデリックを兵士が取り囲む。絶体絶命のそのとき……!!



⬇なにもない空間から現れた女性が兵士を昏倒させる。彼女はいったい!?

鈍くぼやけた視界と動かない体——。物語は，デリックがベッドの上で目を覚ますシーンから幕をあける。周囲を見回すと，なにかの施設の一室のよう。突如，そこへ踏み込んでくる兵士の一群。デリックに銃口を突きつけると，リーダーらしき男がつぶやく——「殺せ」。

探索 Search





⬅⬆研究棟から脱出すべく探索を続けるデリックたち。現実離れした光景の数々と，彼らは遭遇する。いったいこの施設で何が行われていたのか!?

危機を救ってくれた謎の女性アレックスに導かれ，施設からの脱出を始めるデリック。だが，研究棟と呼ばれるビル内部は，彼らを襲った兵士たちに占拠されていた。広大な施設内をさまよいながら目にするのは，あちこちに散らばる記憶の痕跡……。隠された真実が，徐々に明らかになって行く。

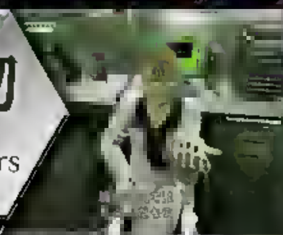
目の前の現実



アレックス・ヘンドリクソン Alex Hendrickson

殺される寸前だったデリックを救い出し，進むべき道へと導く女性。口ぶりからすると，記憶をなくす以前のデリックを知っているようだが……。

人物 Characters



⬆デリックを「よく知っている」という研究所員ステファニア。あるプロジェクトに関係していた。



⬇なにも状況がわからないデリックを導いてくれるアレックス。謎解き、戦闘にと，さまざまな形でサポートしてくれる。



⬆軍の兵士でありながら，共闘関係を結ぼうとする者も。デリック殺害とは別命を帯びているようだが……。

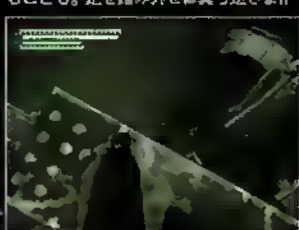
周囲を敵に取り囲まれた，危機的な状況で探索を続けるデリックたち。しかし，その途中には友好的な人物と遭遇することもある。中には，デリックの過去を知っている人物も……。彼（彼女）らが語る言葉の積み重ねが，デリックの記憶を，そして堅く閉ざされた謎の扉を，開いていくことになる。

あらゆる行動が可能なアクション＆バトル!!

デリックのアクション

一人称視点でありながら、多彩なアクションが可能であるのも本作ならではの特徴。時にはジャンプで炎を飛び越え，時には敵からの攻撃をバク転でかわすなど，状況に応じたアクションをくり出し，目の前の難関を切り抜けていくのだ。

⬇目もくらむような高所の狭い足場を進むことも。足を踏み外せば真っ逆さま!!





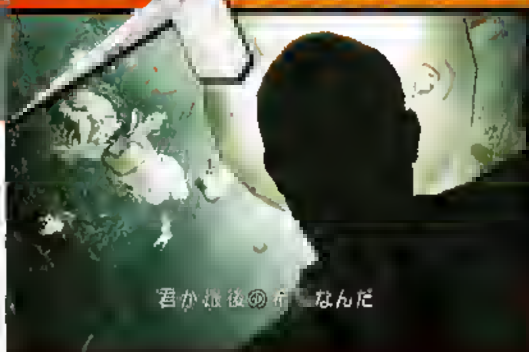
⬆逆巻く炎の中，はしごを上って上階を目指す。タイミングを見計らって進め!

各行動を駆使して難関突破!!




XBOX
その腕を叩き込め。


namco
BREAKDOWN™
ブレイクダウン
「衝撃 一人称3D視点」で撃つ、闘う、倒す。
シンクロアクション・アドベンチャー
NOW ON SALE
標準価格 6,800円(税別)
©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED 03-3375-7656 http://www.namco.co.jp/



実用コンボ集とともに序盤の攻略もお届け!!

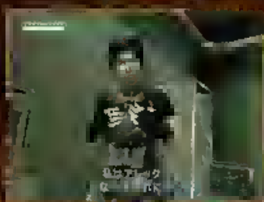
BREAKDOWN

ついに発売を迎えた本作。第1回目となる今号では、ゲームをスムーズに進めていくためのポイントや、トラン兵と戦うときに欠かせないコンボを紹介。さらに地下研究施設に向かうまでのプレイ手順も掲載！

A action			
タイトル	ブレイクダウン		
発売元	ナムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中（1月29日）	価格	6800円(税別)
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー 上 博文
ブロック数 16ブロック	対象年齢 15歳以上	システム対応	5.1ch
その他			

ゲーム開始のまえにかならず覚えておきたいポイントを伝授!!

兵士たちと、屈強な肉体のトラン兵に占拠されたステージを探索する本作。油断しているとあっという間に体力を削り取られてゲームオーバー、ということになりかねない。まずはゲームをスムーズに進め、戦いに勝利するための基礎知識を解説！



⬅アレックスが死ぬとゲームオーバーなので注意。

むやみに突っ込むだけが戦いじゃない！

体力が少ないときや敵の数があまりに多いときなど、状況によっては戦わないほうがいい場面もある。後退や戦わずしての強行突破も選択肢のひとつとして考えよう。



⬅兵士とトラン兵が同時に現れる場面も。身を潜めて兵士がやられるのを待つのだ。

探索のポイント SEARCH

視点を動かしてルートを探せ！

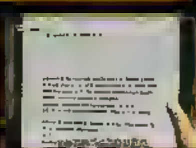
デリックを待ち受けるのは、入り組んだ建物や360度に広がるフィールド。左右のスティックを使い、全方向をくまなく探索して進むことを心がけよう。



⬆意外な場所に進行ルートがあることも。

ステージ上のアイテムを見逃すな！

画面右上に表示される"ACCESS"の文字。これは、アイテムやトビラを開くスイッチなどがあることを意味している。表示されたらまず"Xボタン"！



⬆研究の全容が記された報告書も入手できる。

アレックスの発言をヒントに！

デリックと共闘するアレックス。彼女はつぎに行くべき場所や、するべき行動を逐一教えてくれる。彼女の言葉を聞き逃さないよう、話はしっかり聞くこと。



⬆戦いの最中にもアドバイスをしてくれる。

武器のポイント WEAPON

兵士との距離と位置取りを考えろ！

兵士と戦うときは、壁や柱を遮蔽物として利用し、ひとりずつ倒していくのがコツ。また、銃は接近するほど命中率が上がることも頭に入れておこう。



⬆攻撃する兵士以外が隠れるような位置取りを！

ポーズをかけて残弾を確認！

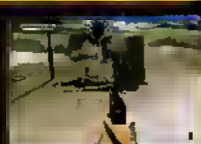
使用中の武器の残弾と予備カートリッジの数は、ポーズ画面の右上に表示される。兵士からのカートリッジ回収と、リロード(左トリガ)をこまめにすべし。



⬆①武器の残弾、②予備カートリッジの数。

武器を使い分けて戦闘を有利に！

兵士には攻撃力の高いマシンガンです速く、昆虫型の小さな敵にはハンドガンで確実に、というように効率的な戦法で戦おう。限られた弾丸を有効に活用するのだ。



⬆体力の低い敵は、単発の攻撃で戦うのが基本。

格闘のポイント GRAPPLE

細かいパンチを起点に戦え！

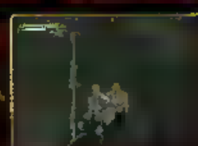
トラン兵の攻撃は威力が大きいぶんモーションも大きめ。ジャブ(左トリガ)のように出が速い技で動きを止め、大きなダメージを狙える技を叩き込もう。



⬆ジャブでトラン兵の攻撃を止められる。

Bボタンや側転、バック転を活用！

複数のトラン兵との戦闘はヒットアンドアウェイの戦法が基本。バック転で離れたり、Bボタンでロックを解除して走るなどして、囲まれるのを避けよう。



⬆狭い場所で囲まれると、連続攻撃の餌食に。

ダウンさせる技とさせない技！

格闘では相手をダウンさせられる技と、そうでない技がある。相手がひとりならダウンさせず一気に攻撃。複数ならダウンさせ、敵の攻撃力を弱めよう。



⬆ダウン効果の有無は次ページを参照のこと。

トラン兵攻略の要となる基本アクションとコンボを覚えよう!

銃や爆薬といった類の攻撃を一切受け付けないトラン兵を倒すために必須となるのが格闘。ここでは、格闘の基本テクニックであるコンボのなかから、序盤から使えるもののコマンド、与えられるダメージ、そしてダウン効果の有無を紹介していく。なお、表中のコマンドは、左スティックを入力する方向を"⬆"、"⬇"、"⬅"、"➡"で、左トリガと右トリガを"左"、"右"で示している。

※ダメージ値はデリックの成長に応じてプラス変化するため、基本値のみを掲載(プラス値については"α"で表記)。

表の見かた

技名		実用度
コマンド	ダメージ値	ダウン効果

無限コンボをつなげよう!

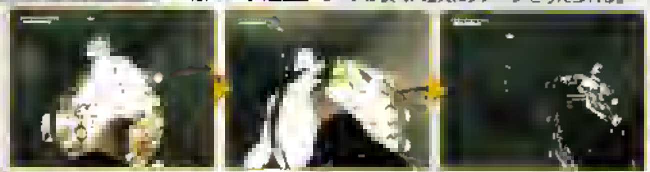
下表のコンボのなかには、無限コンボ(表内の左下)がある。しかしこれは入力タイミングが非常にシビア! 難易度は高いが、どこまで連続で続けられるか挑戦してみては?



⬅入力のタイミングが少しでも狂うと、ほかの技に派生したり、途切れてしまったりする。

技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
ジャブストレート右キック	★★★	左、右、右	4,8,15+α	○

もっとも実用度の高いコンボ。それぞれの技のリーチが長く、確実にダメージを与えられる。



技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
ジャブジャブストレート	★★★	左、左、右	4,4,25+α	×

デリックの成長に応じてエフェクトやダメージが大きく変化。ダウン効果も追加される。



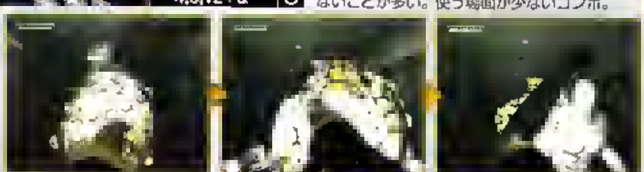
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
ストレート右キック	★★★	右、右	8,18+α	×

威力の大きな2段階のコンボ。ダウン効果がないことを利用し、一気に畳み掛けよう。



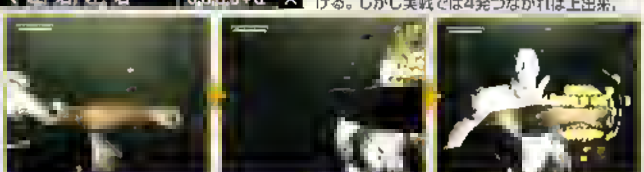
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
ジャブストレート左強アッパー	★★★	左、右、左	4,8,12+α	○

シメの左アッパーのリーチが短いため、当たらないことが多い。使う場面が少ないコンボ。



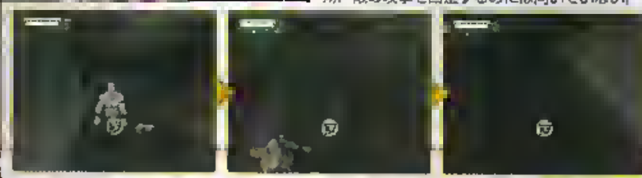
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
左フック右フック左フック……(無限コンボ)	★★★	⬅左、右、左、右……	6,8,8,8+α	×

タイミングよく入力すれば永久にフックが出続ける。しかし実戦では4発つながれば上出来。



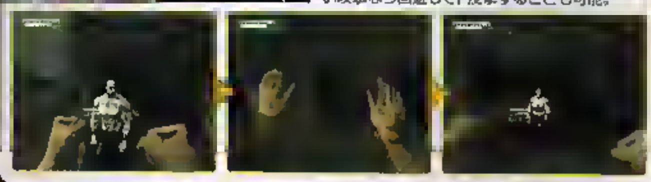
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
側転	—	⬅or➡ ジャンプ×2	—	—

壁や柱などにす速く隠れるために使うのが有効。敵の攻撃を回避するのには向いていない。



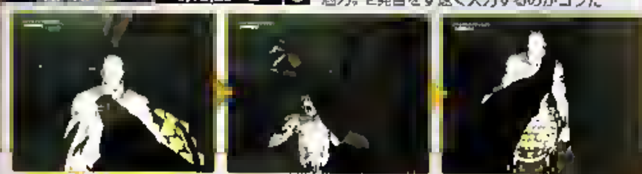
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
バック転	—	⬇、ジャンプ×2	—	—

後方に1回転して敵との距離を離す。リーチの短い攻撃なら回避して、反撃することも可能。



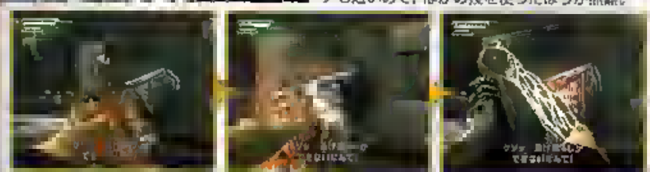
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
ストレート右アッパー左弱蹴り上げ	★★★	右、右、左	8,12,25+α	○

2発目のリーチが短いものの、大きなダメージは魅力。2発目をす速く入力するのがコツだ



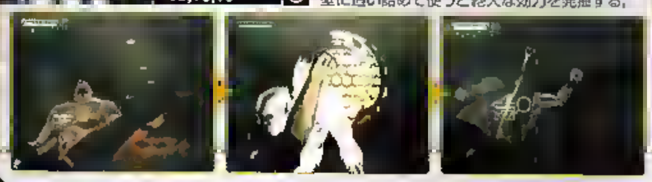
技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
ジャブジャブ右アッパー	★★★	左、左、⬅右(スティック倒したまま)	4,4,12+α	×

威力が小さくコマンド入力も慣れが必要。リーチも短いので、ほかの技を使ったほうが無難。



技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
裏拳(×6)	★★★	➡左、左、左……	10,10,10……	○

成長に応じて最大6連続の裏拳を出せる。敵を壁に追い詰めて使うと絶大な効力を発揮する。



技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
スライディング~肘	★★★	スライディング中、左	14	×

敵に飛び込むスライディングから、続けざまに肘を出す。技後の硬直時間が長いという短所も。



技名	実用度	コマンド	ダメージ値	ダウン効果
スライディング~アッパー	★★★	スライディング中、右	20	○

敵を吹き飛ばせるアッパーにつなげる。アッパーを少し遅めに入力すると命中しやすい。



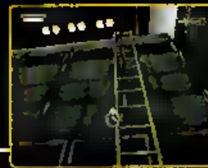
ストーリー前半の山場、植物実験棟到達までナビゲート!!

ここでは、デリックが眠っていた研究施設を脱出してからグレンが待つ地下施設に入るまでを、チャートに沿って攻略。とくに注意すべきポイントは、抜き出して写真つきで解説していくぞ。敵から逃げる場面も多い序盤を無事に乗り切れ!

マップ中のアイコンの見かた
- アイテム
- 兵士、その他の敵
- カードキーを使うと開く扉
- ★ 自動販売機
- 攻略ポイント
- 攻略ルート

リハビリで基本動作をマスターしよう!

物語が始まると、まず研究員の指示に従ってリハビリをすることになる。これは、ゲーム中で使用する基本的なアクションを学べるチュートリアルになっているぞ。



←どれも最後まで使う重要なものばかり。ここで完全にマスターしておきたい。

CHART 1 本棟7階

まずは兵士との基本的な戦闘を学ぶ。戦闘ヘリはまだ倒せないので逃げよう。

1. リハビリを受ける(チュートリアル)
2. 昼食のハンバーガーを食べる
3. アレックス登場イベント
4. 通路の敵兵を倒す
5. カードキーと無線機を入手
6. 戦闘ヘリ登場
7. スイッチを押してシャッターを開く
8. 別棟へのゲートを開く
9. [illegible]
10. 別棟7階に向かう

4 遮蔽物を有効活用



↑兵士との戦闘では、攻撃対象の兵士だけが壁から少し見えている状態にすると、ほかの兵士からの攻撃を完全に防げる。

5 3人の兵士は部屋の外から



↑アレックス登場後、3番のリハビリ室に3人の兵士が配備される。ここでも部屋の中に入らず、ひとりずつ倒すこと。

6 戦闘ヘリに注意して移動



→まずはアレックスが戦闘ヘリをひきつけてくれるのを待つ。



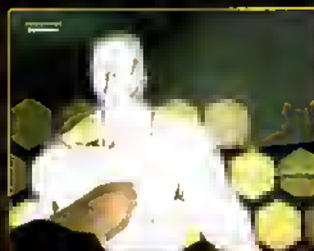
←ヘリの攻撃を自販機で防ぐため、右の壁を伝って移動。

CHART 2 別棟7階

トラン兵が登場するが、デリックの攻撃は通じないので、戦わずに逃げよう。

11. ゲートを開く
12. 研究員の死体を発見
13. トラン兵登場
14. 倒れた棚の隙間から逃げる
15. 大きな扉を開ける
16. エレベーターの天井から12階へ

13 トラン兵とは戦えない



↑アレックスが忠告してくるとおり、デリックの攻撃は一切通用しない。倒れた棚の下からほふく全身で脱出しよう。

16 天井を見上げてジャンプ



↑エレベーターの天井がルート。ほかの場所へトラン兵をおびき寄せてエレベーターに入ったら、ジャンプで天井裏へ!

15 自動ドアでトラン兵をまく



→トラン兵がいる部屋のトビラのスイッチを押しておびき出す。



↑トラン兵がいた部屋に入り、中から扉を閉めて安全を確保。これで襲われることなく、大きな扉を開けられる。

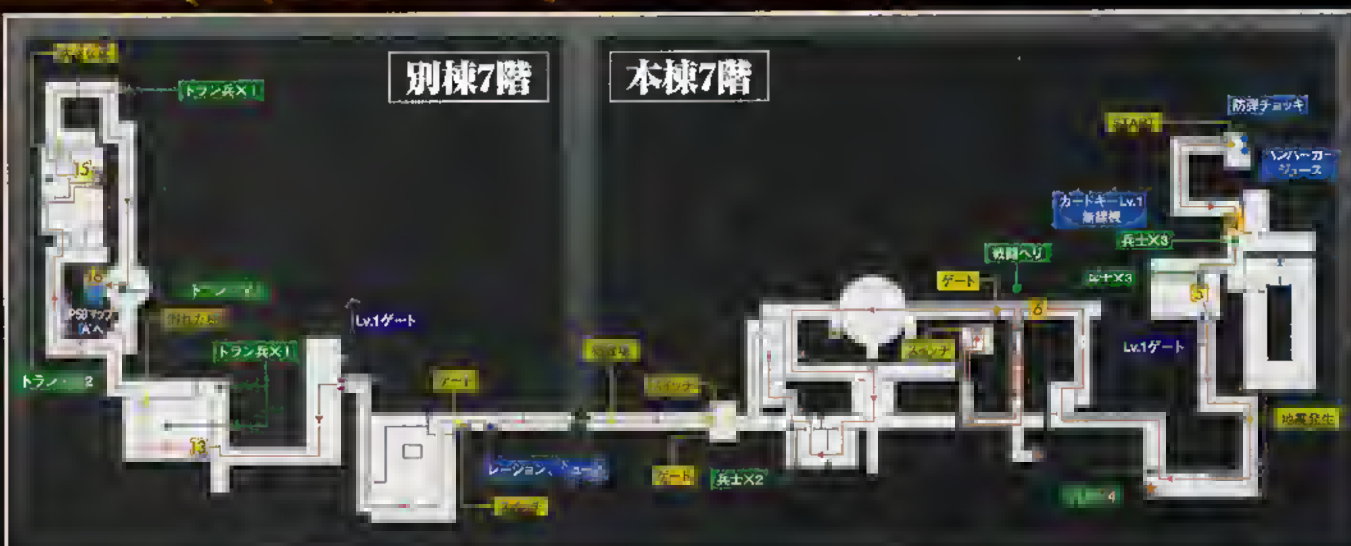


CHART 3 別棟12階

ここではトラン兵と戦う能力が得られる。最強のトラン兵ソウラスも登場！

- 17 ダクトから倉庫に出る
- 18 能力覚醒イベント
- 19 トラン兵から逃げる研究員を発見
- 20 トラン兵を倒す
- 21 研究員が逃げ込んだ部屋の鍵が開く
- 22 トラン兵と戦う兵士を発見
- 23 ソウラス接触イベント
- 24 制御室のスイッチを押す
- 25 猫登場
- 26 研究棟から砂漠に出る
- 27 砂漠の扉を見つける
- 28 階段で16階に向かう

22 兵士がやられるのを待つ

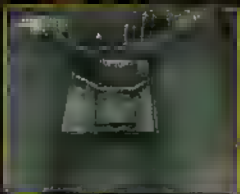


→ここで飛び出ると両勢力から攻撃の対象にされるので……。



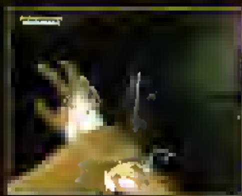
←物陰に隠れてしばらく待とう。兵士が全滅したあとにトラン兵と戦うのが効率的だ。

17 入り組んだダクトを脱出



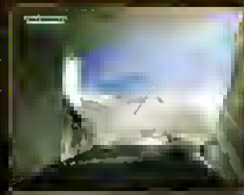
→ダクト内の行き止まりでは上を見よう。高い位置にも通路がある。

18 トラン兵に対抗する能力



←歩いて進んでいると、突然腕が発光！ これでトラン兵との戦闘が可能。

26 謎の砂漠を脱出する



→画面が歪んだあと、さらに進んでいくと、見慣れない砂漠に出る。



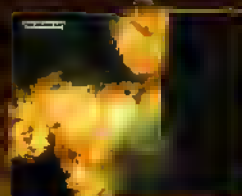
←砂漠に壁とトビラだけがある。そこに入ると……。周囲にいる昆虫型の敵に注意。

CHART 4 本棟15,16階〜屋上

15階と16階を何度も移動することになるエリア。火災発生中は、トビラから炎が噴き出してくることもあるため移動は慎重に。ソウラスとの戦闘もあるが、これはイベント。勝つことはできない。

- 29 16階の床が落ち、15階に転落
- 30 ガスマスクを入手する
- 31 消火スイッチを押す
- 32 瓦礫を上って16階へ
- 33 会議室から窓の外に出る
- 34 15階に下りる
- 35 女性研究員が転落
- 36 窓からトイレに入る
- 37 アレックスと再会
- 38 ソウラス登場
- 39 アレックスの腕につかまり16階へ
- 40 ソウラスと接触イベント
- 41 ゲートが開く
- 42 能力覚醒イベント
- 43 のプラグを差し替える
- 44 スイッチを押してゲートを開く
- 45 階段で屋上に向かう
- 46 脱出用ヘリが爆破される
- 47 戦闘ヘリが登場
- 48 へ転落

30 炎に触れるとダメージ



←床にも炎が。ダメージを受けないよう、ジャンプで飛び越えよう。

30 ガスマスク入手を最優先



←焼死体からガスマスク回収。31以降に進むための必須アイテムだ。

31 消火後に兵士が出現

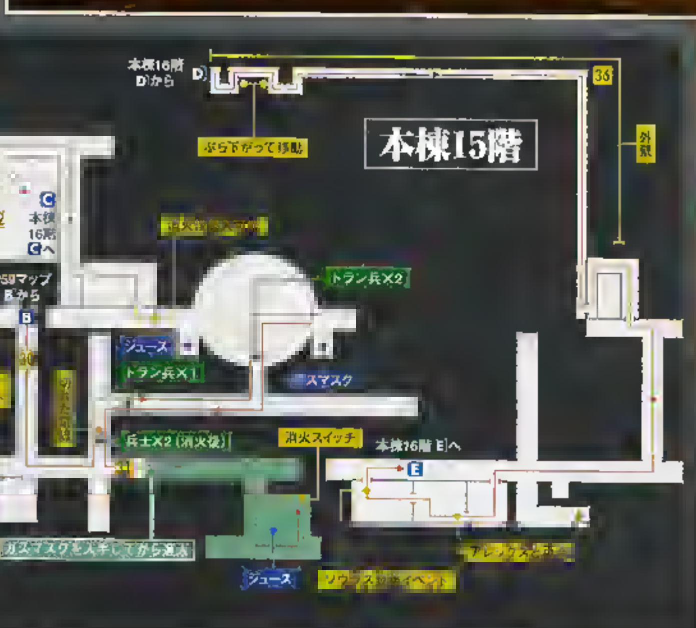


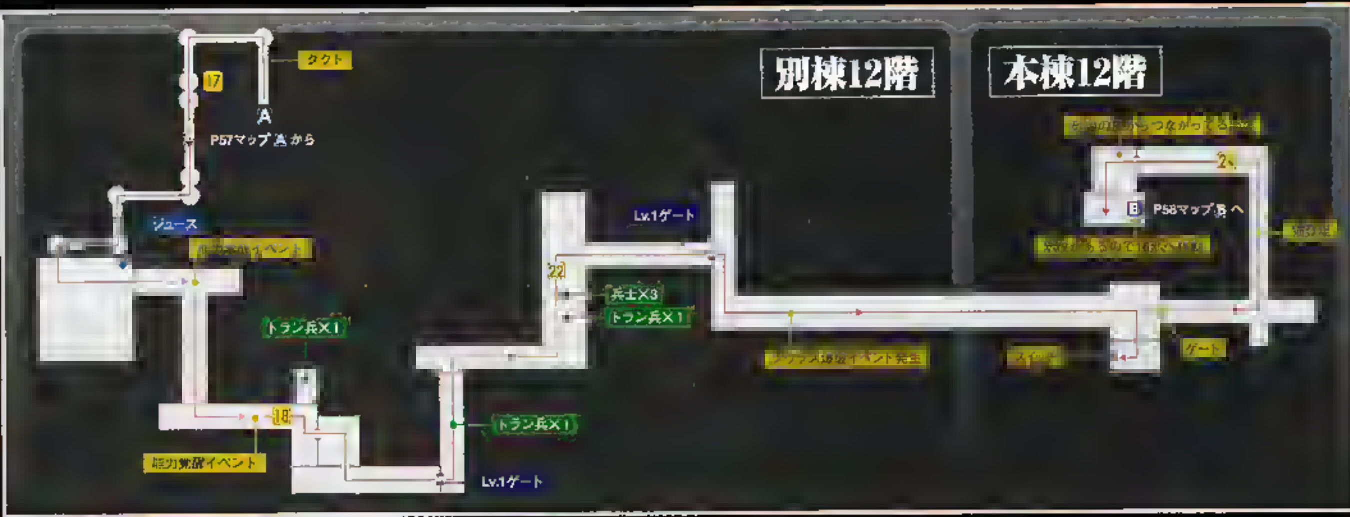
←かなり暗いので、兵士の存在に気づきにくい。つねに臨戦態勢で。

32 アクセスボタンで瓦礫を崩す



←瓦礫に近づくとアクセスできる。ここから上の階に上るのだ。

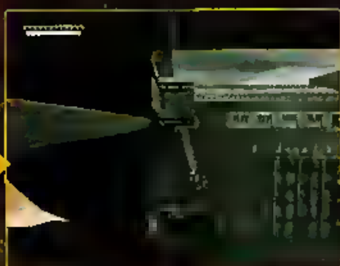





33 **転落しないよう慎重に**

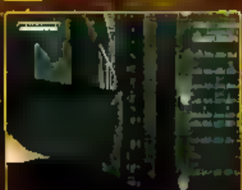


⬆ビルの外壁では左スティックを左上に入力して前進すれば、転落を防止できる。



⬆足場がない場所では上をチェック。ジャンプでぶら下がれる出っ張りがある。

36 **ぶら下がりからよじ登る**



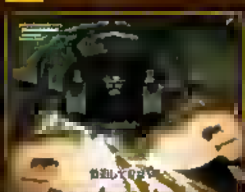
⬅ぶら下がり後、足場のある場所まで移動できたら、よじ登ろう。

40 **ソウラスと初接触**



⬅ソウラスが突然目の前に現れる。攻撃を受けるとイベント発生。

42 **銃弾もガード可能に**



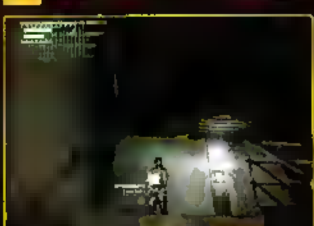
⬅猛攻を受ける渡り廊下。ガード状態で前進してダメージを最小に!

43 **手りゅう弾を入手しておく**



⬅室内や大人数の兵士に有効な手りゅう弾は必ず確保すること。

45 **階段での兵士との戦闘**



⬆階段では、上っていく最中を狙い撃ちにされやすい。ガードしたまま一気に接近して、格闘で倒すと効率がいい。

48 **屋上でのイベント**



⬆戦闘ヘリからミサイル攻撃を受け、脱出用ヘリは大破。ここではビルの屋上から飛び降りるイベントが起こる。

CHART 5 植物実験棟

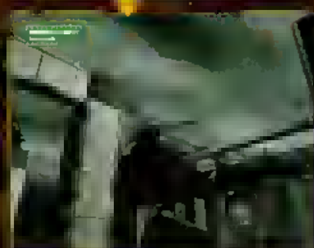
植物実験棟の序盤でも戦闘ヘリが出現する。まずは建物内へす速く避難しよう。

- 49 戦闘ヘリが[illegible]を爆破
- 50 外壁を移動して植物実験棟に入る
- 51 搭乗場
- 52 廃墟に移動
- 53 廃墟から脱出
- 54 エレベーターで地下研究所へ

49 **ミサイルをすぐに回避**



⬅落下地点付近の扉を出ようとしても鍵がかかっているが……。



⬆後ろにヘリの気配。ミサイルが発射され、その扉が破壊される。ミサイルは扉を狙うので、そこから離れておくこと。

51 **ヘリの攻撃を遮れ!**



⬅建物に入るまでヘリの攻撃は止まない。屋根の下を移動すべし。

植物実験棟からさらに奥……グレンの待つ地下研究所へ!

植物実験棟からエレベーターに乗ると、グレンの待つ地下研究所が戦いの舞台になる。そこには姿の見えないトラン兵や、ワイヤートラップなど、新たな難関がデリックを待ち受ける。次号では、それら難所を引き続き攻略していくぞ!





ベータテスト募集期間まもなく終了！
いま一度『TFLO』の魅力をチェック！

TRUE FANTASY LIVE ONLINE™
トゥルーファンタジー ライブオンライン

今月の最新情報はちょっと少なめなんだけど、開発元レベルファイブの日野さんにあれこれと質問をぶつけてみたぞ！　衝撃のビックリ情報もある……かも？

タイトル	トゥルーファンタジーライブオンライン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	MMORPG
発売日	2004年春発売予定	価格	未定
開発	レベルファイブ		
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	Xbox Live		
その他	Xbox Live専用		

最強のMMORPGを目指して開発中！

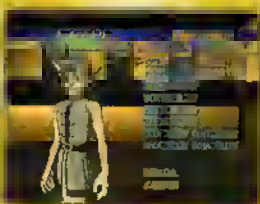
これまでの情報を復習してみよう！

この『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(以下『TFLO』)は、Xboxユーザー待望のオリジナルRPGだ。しかもMMO（多人数参加型オンライン）RPGなだけに、期待はますます膨らむって感じだよね。

今月は、これまでの『TFLO』情報をザッとおさらいしてみよう！

思いどおりに作れるキャラメイク

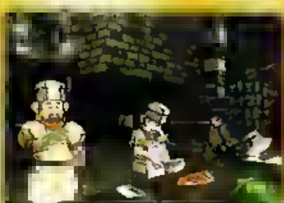
ゲームを始めると最初にキャラメイクとなるわけだが、これがまたすごい！　目、口、鼻、輪郭など相当数のパターンを自在に組み合わせることが可能なのだ。自分そっくりに作ることもできれば、好きなアイドル似にすることも!?



←顔やプロポーションなども細かく設定可能なのだ。

ゲームの世界で生活していく！

本作はこのゲームの中で生活していくことにだいご味がある。ひたすら釣りバカになるもよし、至高の料理人を目指すもよし、なのだ。もちろんモンスター退治だけでもいいが、それ以外の生きかたもいろいろできるのだ。



←料理人になって世界中の人においしい料理を！



↑戦士として生きるなら、町の外に出てモンスターを退治しよう。



→盗賊になって他人からブツを盗むなんていうのもアリ!?



←遠くまで移動するなら、乗り物で行こう！

仲間と連繋してモンスターを倒せ！

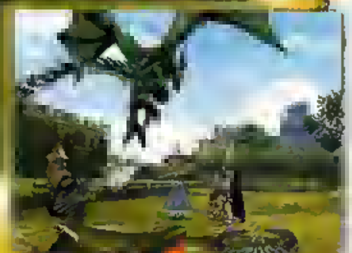
フィールドやダンジョンにはモンスターがウヨウヨ。武器や魔法を駆使して、パーティーを組んでいる仲間とうまく連繋をとりながら倒していこう！



←↓大きな敵、大量の敵に出会うこともある!?



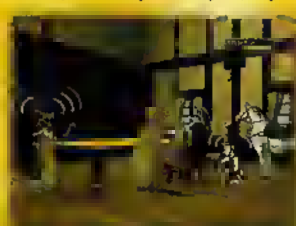
↑戦闘はコマンド入力式ながらもリアルタイムで進行していく。的確に指示を出そう！





ボイスチャットでコミュニケーション！

Xboxだから実現可能となったボイスチャット！　文字によるチャットだとコントローラとキーボードを交互に操作するため、何かと面倒な部分もあった。ボイスチャットならコントローラをにぎって操作しながらコミュニケーションできるので、このうえなく便利！

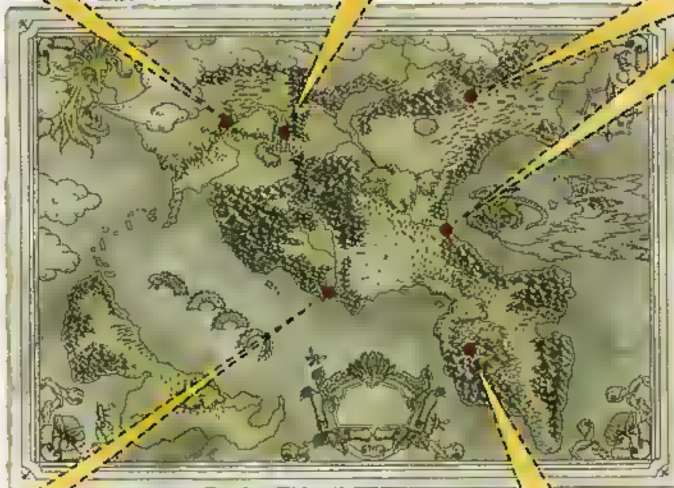


←ボイスだと"そこにいる臨場感"をすごく感じる！

ワールドマップ公開！ あの街はどのあたりにある!?

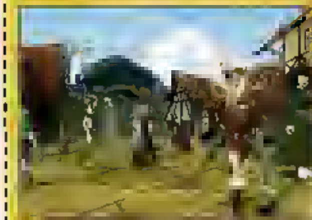
前号ではスペースの都合で紹介できなかったワールドマップ情報をお届けしよう。プレイヤーの出身国となるクレリア王国、ベルカンタス、ゼスカル、ドミナ・ペリーと4つの街の位置、そのほかにも前号で公開となったシャイニとケルンホルンの場所も記されている。

こうしてマップをじっくり見てみると、大陸そのものは基本的にはつながっているが、船などを使わないと行けないと思われる地域もある。このあたりの情報もそのうち出てくる……のかな？　いずれにせよ、早くこの世界の住人となって、冒険に出てみたいよね！



クレリア王国

"白く輝く壁"の城壁と、王宮騎士団によって守られているクレリア王国。街並はいろんな種族・職業の人たちが集まる平和な国だ。



ゼルカル

谷の合間にあり、鉱物資源に恵まれた町。ここで鉱石を加工する技術を学び、武器職人などの生産系の仕事で生活していく人が出てきそう。クレリア王国とは敵対関係にある。



ケルンホルン

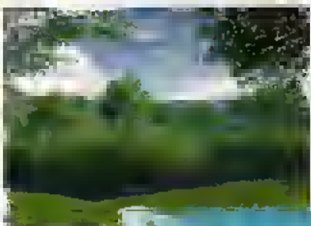
体が小さくてネコのような耳が特徴的な種族チルトが住んでいるのどかな村。チルトしか住めない村だが、宿屋などの施設は誰でも利用することができるぞ。



シャイニ

3本の黄金樹の下に集まってできたエルフの里。地図上で場所がわかっても、実際に見つけるのは大変かも？　街並にはどこか神秘的な雰囲気が漂っている。





←ラミシールは、クレリア付近のフィールドだ。



➡ゼスカルの南に位置するのが、このアルフレーア。

ドミナ・ペリー

世界最大の港町で貿易が盛んな町。たくさんの商人が集い、商社"ハイギルド商会"もこの町にある。利益思想を認めないベルカンタスの魔法アカデミーとは敵対しているようだ。



ベルカンタス

魔法文化が発達した町。魔法使いを目指すなら、この町にある魔法アカデミーに入るべきだろう。街並も独特で、いかにも魔法都市と呼ばれているとおりの雰囲気だ。



creator interview

革命的なMMORPGを出すべく、スタッフ一同がんばっています！

今月もレベルファイブの日野社長にお話を聞いてみたぞ。ベータテストに関する詳細は次号にて！

――ボイスエフェクトは何種類？

日野　最初から登録されている数は未定です。Xbox版『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』同様、ボイスエフェクトをエディットすることができるようになっています。

――戦闘を中心としない職業は、大きなイベントはありますか？

日野　生産キャラにも派手なクエストは用意されていますので、ご安心ください。むしろ『TFLO』では非戦闘キャラでの生活のほうを大事に作っていると言ってもいいでしょう。『TFLO』は戦闘中心のゲームだけではなく、空想世界での仮想生活を楽しむ、というゲームなんです。

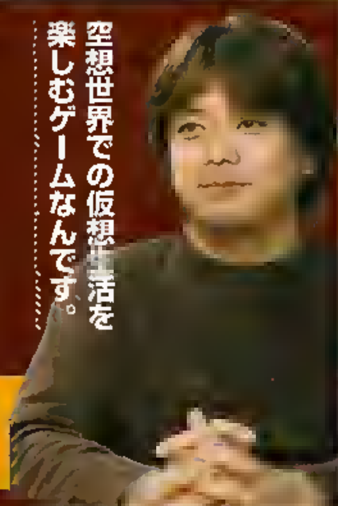
――去年のゲームショウから、操作・システム面の変更点は？

日野　戦闘システムにおけるターゲットカーソルの移動しやすさなど、改良点がいくつかあります。全体的な操作性があがり、システムも少々変更されています。新しくなった心地よさは口では表現しにくいので、プレイして体験していただくのがいちばんだと思います。

――楽しみにしているユーザーにメッセージをお願いします。

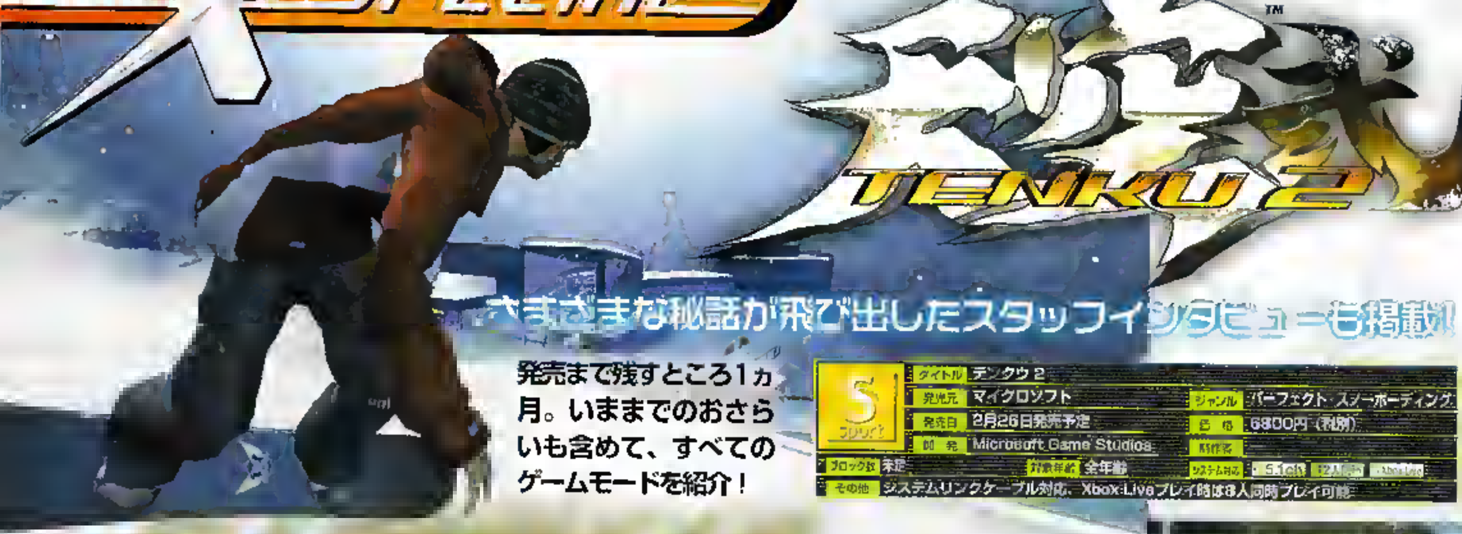
日野　ベータROMもあと一息です。スタッフ一同、革命的なMMORPGを世に送り出すことを誇りにして、がんばっています。まもなくベータプログラムも始まりますので、温かい目で見守っていてください。

空想世界での仮想生活を楽しむゲームなんです。



レベルファイブ／代表取締役社長
日野晃博

TFLO ベータプログラム　2月5日まで、Xboxオフィシャルサイト（http://www.xbox.com/jp/）にて『TFLO』のベータプログラム参加者を募集しているぞ。参加資格は、ベータ開始までに①Xbox本体（日本語版）②Xbox Liveサービスに加入③Xbox専用ソフトを所有④携帯電話以外の電子メールアドレス、以上を準備できる成人の方。条件に当てはまるなら、ぜひ応募してみよう！



さまざまな秘話が飛び出したスタッフインタビューも掲載!!

発売まで残すところ1ヵ月。いままでのおさらいも含めて、すべてのゲームモードを紹介！

タイトル	テンクウ 2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーフェクト・スノーボーディング
発売日	2月26日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Microsoft Game Studios	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / 2人同時 / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は8人同時プレイ可能		

ゲレンデを遊びつくせ!
3つのゲームモードを徹底解説!

キャラクターを育てながら数々のミッションをこなす"Career（キャリア）"モードや、Xbox Liveでの通信対戦など、豊富な遊びかたを持つ本作。追加データをダウンロードしたり，カッコよくキメた滑りをリプレイで見ることもできる。今回は、それらのゲームモードを詳しく紹介！ 好きなプレイスタイルで自由に楽しめるのが「天空2」なのだ。

➡⬇Careerモードを進めると，自分の滑りの一部を確認できるリプレイや，実在プロが滑る実演ムービーなどを見られたりもする。





"Career"モードでボーダー育成！

世界10ヵ所のゲレンデを巡りながらスノボーの腕を磨き、世界ランキングの頂点を目指すモード。知名度が上がると、スポンサーがついてプレゼントがもらえたり，トッププロが新しいトリックを教えてくれたりするぞ。



⬆各ゲレンデごとに設定された，ハイスコアや規定トリックを達成しよう！

⬇リングを全部くぐるといったような，一風変わった目標のステージもあり。



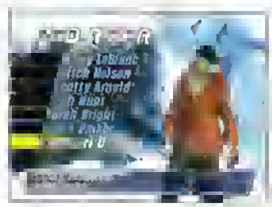
気ままに滑れる"Free Ride"モード

ゲレンデを自由に滑ることができるモード。ハイスコアを狙ったり，自分だけのトリックを探したりと遊びかたは自由。遊べるゲレンデはCareerモードの進行に合わせて増えていく。練習にも最適!



⬅ひとつのゲレンデには複数のコースが用意されている。





⬆このモードでのみ，実在プロライダーを使って滑ることができるのだ。



Tenku 2 Creator Interview
「天空2」開発秘話

マイクロソフト「天空2」プロデューサー
村山 功
Isao Murayama

スノボーゲームの企画書を手にマイクロソフトへ入社。当時すでに開発がスタートしていた「天空」に携わる。趣味は当然スノボー。

スノボーのビデオで見たトリックはすべて再現できるようにしました

――前作から2年。「天空2」は，どのようなコンセプトから開発がスタートしたのですか？

村山　「天空2」はXbox Liveへの対応が決まっていたので、全世界でのマルチプレイやスコアランキングを実現するべく，当初から日本版の発売を想定し，アメリカの開発チームと密なやり取りを行ってきました。ですから，北米版をローカライズした前作に比べ、「天空2」は日本のユーザーにとっても格段に遊びやすくなっています。

――ゲーム的にはどのような部分が進化を？

村山　グラフィックとゲームシステム，いまお話したXbox Liveの3つが、大きな進化のポイントです。グラフィックは，いちばん奥の遠景以外は全部ポリゴンで表示していて、影もちゃんと計算して出しています。前作では雪の質感にこだわりましたが，今回は光と影の表現，ですね。ゲレンデの頂上からの景色は相当キレイですよ。

ゲームシステムは、とにかくトリック数を増やしました。スコアアタックの幅を広げるために、

やっぱり対戦が熱い！『天空』ファン待望の"Multiplay"モード

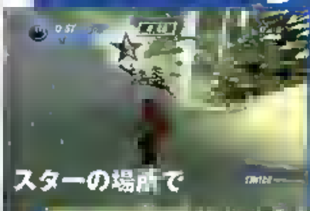
「同じゲレンデで、みんなでいっしょに滑れたら……」「世界中のプレイヤーとスコアを競い合いたい！」。そんなスノボーファンの夢を叶える通信対戦がついに実現！ Xbox Liveでは、最大8人のマルチプレイやワールドランキングが楽しめるのだ。また、システムリンクや画面分割でのマルチプレイにもしっかり対応。ボイスチャットはTVからの出力も可能だ。

4つのルールを選べる"Session"

多人数で同時にワイワイ楽しめるのが、この"Session（セッション）"モード。目的の異なる4つのルールが用意されていて、それぞれ違ったプレイが楽しめる。制限時間などの設定も細かく変えられるので、メンバーのレベルに合わせていちばん楽しめるセッティングを見つけよう。

King of the Mtn.

ゲレンデ上に点在するスター（星）ポイントでトリックをキメると、その場所のスターをゲットできる。制限時間内でスターの数を競う争奪戦！


スターの場所で


トリックをキメろ！

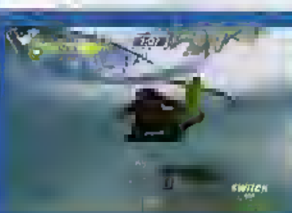
↑さまざまな場所に置かれているスターを見つけよう。


できるだけ多くスターをゲット！

←↑トリックをキメてスターをゲット！ 相手のスターの場所でより高いスコアを出せば、スターを奪えるぞ。

High Score

一定時間ゲレンデを滑り、その総合スコアで勝敗を決めるルール。あせらず、着実にスコアを稼ぐことが基本。他人のプレイを参考にするときにも便利だ。


↑対戦相手との接触に注意しつつ、トリックをキメろ！

Best Trick

制限時間内に、もっともスコアの高いトリックをキメたプレイヤーが勝者となるルールだ。どの場所で高得点のトリックが可能になるのかなど、地形の把握も重要になってくるぞ。難しい技にも積極的にチャレンジし、どこまでハイレベルなトリックをくり出せるか狙ってみよう！

"Just Ride"で世界ランキングに挑戦！

Xbox Live上で、世界中のプレイヤーとベストスコアを競い合うモード。スコアはサーバに記録され、世界ランキングで自分の順位を確認できる。基本的にはひとりでコツコツとチャレンジしてハイスコアを更新するのがアツいモードだが、最大8人で同時にスコアアタックもできる。


↑世界中のライバルとハイスコアを競うモードだ。世界記録をぬり替えろ！

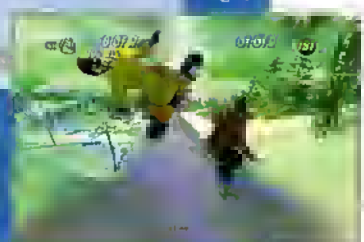

⬇トータルランキングや、トリック、コンボのスコアなどで自分の順位を確認できる。

Trick Race

"レース"という名のとおり、いちばん最初にゴールしたプレイヤーが勝利となるスピード競争。ただしコースの途中には、トリックで規定以上のスコアを出さなければならないトリックポイントがいくつか設置されている。そこでミスをすると、一定時間足止めを食らってしまうぞ。


←コース上にある緑色のリングがトリックをキメるポイント。確実にトリックをキメて通過し、1番でゴールしよう！


↑スコアが低いと、一定時間動けなくなってしまう。


スルーはダメ！

スタイルボーナス（*1）やコンボボーナス（*2）などを導入したので、自由に滑りつつ、さらに得点も稼げるシステムに仕上がっています。トリックは、プロライダーの方に実際にトリックをキメてもらい、それをキャプチャーしたのですが、これが大変でした。大きな倉庫を借りてその中に雪を敷き詰め、レールなどを実際に滑ってもらったんです。ジャンプトリックなどは、ワイヤーで体を吊してトランポリンでジャンプしてもらい、そこをキャプチャー（！）という荒技も使いました。


➡ゲレンデ上部からは美しいパノラマが広がる！

スノボー未経験の皆さんもこれでデビューしてください！

――今回、新たにスノースケートでも滑れるようになりましたが、ゲーム性は異なるのですか？

村山 空中でスケートをクルクル回す"フリップ"というトリックが追加されていますので、コンボをバンバンつなげていく遊びかたができますよ。

――スノボーに詳しくない人でも大丈夫？

村山 本作ではチュートリアルを充実させ、さらにプロライダーによる実写ムービーもなるべく収録するようにしました。スノボーとはどんなスポーツなのか、何をやったらよいゲームなのか、すぐ理解できるようになっています。やり込み要素も多いですし、少しでも興味があったら、ぜひプレイしてみてください。ソンはさせません！

*1 どれだけ美しくトリックをメイクできたかを評価するシステム　*2 つないだトリックの数を評価するシステム

静かに深く潜入せよ

ROGUE OPS™



復讐の女スパイ、ニキ・コナーズがいよいよXboxで活動を開始する。ハリウッド映画のようなストーリーラインと、スリルあふれる敵地への侵入の両方を、同時に体験できる本作。ミッションの成否は、プレイヤーの腕次第で決まる!!

緊張感バツグンのステルスアクション

A action	タイトル	ローグオプス	
発売元	ケムコ	ジャンル	ステルスアクションアドベンチャー
発売日	2月26日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ケムコ	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	15歳以上
システム対応			
その他	Xboxボイスコミュニケータ対応		

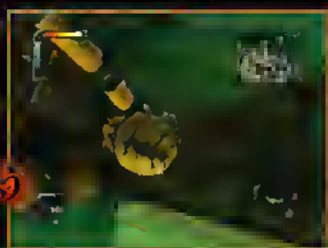
スリル満点の潜入アクションが楽しめる『ローグオプス』。このゲーム最大の醍醐味は"いかに敵に見つからずに進むか"という点。主人公ニキの目的は、単身テロ組織の拠点へと潜入し、記録の奪取や暗殺を達成すること。彼女の前には、多くの敵兵やトラップが待ち受けているが、そのほとんどは知恵を絞ることで回避することが可能。潜入した痕跡すら残さず任務を達成すれば、洗練されたスパイ気分が味わえるはずだ。



➡⬇任務によっては武器での実力行使が必要な場合も。敵兵やボスといったターゲットを確実に仕留めろ!!



⬅⬇時には物陰に隠れ、時には変装を駆使して敵地へと潜入。敵の動向やカメラの視界は、マップ画面で感知できる。





STORY テロ組織に立ち向かい家族の仇を討て!

爆弾テロによって夫と娘を失ったニキは、事件の真相を追ううちに、じつは夫が政府の特殊工作員であったという事実を掴む。最高機密機関であるフェニックスは、存在を知ってしまったニキを、メンバーとして迎え入れる。それから2年——。激しい訓練を終えスパイとして生まれ変わったニキは、家族の仇を討つために、活動を開始する。



⬅ムービーシーンで物語が語られていく。

フェニックス

政府直属の反テロ組織。最高機密に属し、その存在は部外者に知らされていない。特別な訓練を受けた工作員を訓練、育成している

コロネル・N・ヤコブセン 冷酷無比なカリスマ司令官

ピーター・ヴァンサント ニキを支える腕利き教官

コーディー・タッカー 通信・電子戦のエキスパート

オメガ19

フェニックスがもっとも危険とみなすテロリスト集団。旧ソ連のスペツナズ(特殊部隊)に所属していた人物を中心に構成されている。

ニコライ・コンドラシェフ 謎に包まれた組織の中枢人物

ヘンリック・ヴァン・クリーフ テロに加担する死の商人

セレナ・デメテール 無慈悲なサイコ・キラー



主人公 ニキ・コナーズ

殺された家族の無念を晴らすため、反テロ組織に身を置いた、復讐のヒロイン。数々の潜入・暗殺術を会得している。

多彩なステルスアクションで敵の目から逃れろ!

単独で潜入任務にあたるニキが頼れるのは、己の肉体と頭脳だけ。さまざまなアクションを駆使し、敵や防犯カメラの視界に入らないよう行動し、トラップを回避して進め!!

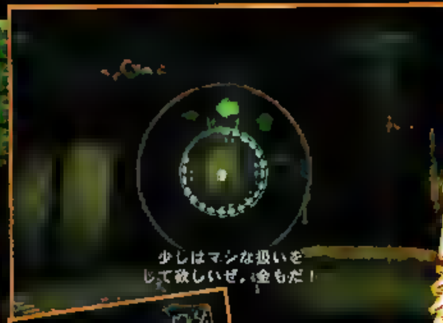


➡基本アクションはワンボタンでくり出せるカンタン設計。

これらのアクションを駆使して敵地を進め!



素手での暗殺術!!







⬆➡敵に背後に立ちコマンド入力。成功すればこのとおり!



各種スパイアイテムを使いこなせ!

体術に優れたニキだが、それだけではどうにもならない局面もある。それをサポートするのが、各種の武器とスパイアイテムだ。ここで紹介しているもののほかにも、音をたてずに敵を狙撃できる"クロスボウ"や、行動スピードを2倍にする"アドレナリンブースト"など、多数の装備が用意されている。これらを的確に使いこなすことで、任務達成はより確実となるだろう。

V.I.S.E.R.



⬅隠された仕掛けを透視できる。

M7スナイパーライフル



⬅超遠距離から敵を狙撃可能。

手裏剣



⬅無音で敵を倒せる飛び道具。

フライカム



⬅遠隔操作が可能な虫型カメラ。

ボイスコミュニケータでアイテムをチェンジ!!

ボイスコミュニケータを装着することで、音声によるアイテム切り替えが可能。確実なアイテム選択が可能なだけでなく、スパイ映画ばりに気分が盛り上がりそう!

シャミング	スモーク
リモート	センサー
てりゅうだん	スタンカン
クロスボウ	コールド
しゅりけん	ライフル
ピストル	スペシャル
スキャナ	フライ
スーツ	アドレナリン
メディカルキット	バッテリー

緊張感あふれる全8ミッション

用意されたミッションは、全部で8つ。ここで紹介している序盤のミッションのほかにも、重要人物の暗殺や警戒厳重な銀行への潜入など、挑戦しがいのある任務が待ち受けている。ミッションが進むごとに明らかとなる物語にも注目!



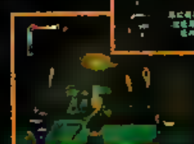
⬅ゲーム冒頭のチュートリアルで基本操作を解説してくれる。

MISSION 1

武器商人ヴァン・クリーフがその身を潜めている洋館"カーサ・ネグラ"へと潜入。敵の兵士が巡回しているスキを縫って、屋敷内の3ヵ所に爆弾を仕掛けるのが初ミッションの目的。また、彼はある重要な資料を隠し持っているとの情報もあるのだが、果たして……!?



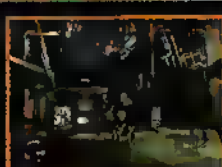
➡初のミッションは古びた洋館。闇夜に紛れて潜入!!



⬅本部から指定された場所へと爆弾をセット。

MISSION 2

某国政府の協力を取り付けるために、フォーサイス私立博物館に展示されている彫像を盗み出すことに。展示物の陰に身を隠しながら、警備員に発見されないよう進むニキ。あっさりとミッションを達成したかに思えたが……!!



➡陳列物が並んだ館内。セキュリティーは厳重だ。



⬅後半はオメガ19との銃撃戦に!

MISSION 3

ヴァン・クリーフから入手した書類から、某国奥地のミサイル基地で、不穏な動きがあることが判明。ニキは、急遽現地へと飛ぶ。敵に捕らえられてしまった味方部隊と接触し、オメガ19が進めている計画を打ち砕くのだ!!



➡軍事基地だけに内部は敵だらけ。どう切り抜ける!?



新春特別企画

期待メーカーに聞く、今年のXbox戦略は？

Xbox ストラテジー 2004

- File 01 マイクロソフト　マイク・フィッシャー
- File 02 テクモ　板垣 伴信
- File 03 アミューズメントヴィジョン　名越 稔洋
- File 04 ユービーアイソフト　エマニュエル・ケルサレ
- File 05 パンサーソフトウエア　金 恵卿
- File 06 SNKプレイモア

Xboxもいよいよ発売から3年目……。「石の上にも三年」の喩えとおり、いよいよ大輪の花を咲かすときがきた？　その成否のカギを握るのか、ここに紹介する6つのゲームメーカー。6つのストラテジー（戦略）は、Xboxの未来をどのような色に染め上げるのだろうか。

File 01 マイクロソフト Microsoft

いちばん大
Xboxは新

昨年は人事も刷新され、新たなスタートを切った日本のXbox。Xbox Liveのサービス開始、本体の値下げと昨年は盛りだくさんだったXboxだが、では、今年はどんな戦略をもって他ハードとの戦いに臨むというのか？　新体制の中核を担う、マーケティング本部・本部長マイク・フィッシャー氏に聞いた。

セールス面は不満だった2003年 ソフトのクオリティーには自信あり

——2003年のXboxに対しては、どのような手ごたえを？

マイク　セールス面から見れば、決して満足のいく内容ではなかった2003年ですが、作品的には自慢できるソフトを数多くリリースできたように思います。『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』や『ディノクライシス3』、『Project Gotham Racing 2』など、どこへ出しても恥ずかしくないラインナップだったのではないかと……。

あと、個人的に印象深かったのは、内作第1弾タイトルの『魔牙霊』。日本人による日本人のためのソフトでもあり、発売されたときはとても気持ちよかった（笑）。

——値下げもあり、Xbox的には仕掛けの多い年でしたが……。

マイク　そうですね。やっぱりいちばん大きいトピックはXbox Liveですね。利用者の数は多くないのですが、Xbox本体に占める普及度で言えば、自慢していい数字だと思いますよ。ワールドワイドでは、利用者が70万人を突破して、100万人を目標にしています。

——Xbox Liveはパーティーなども印象的でした。

マイク　Xboxのユーザーによる"コミュニティー作り"は、昨年のひとつのテーマでした。Xbox Liveのユーザー向けイベントやXbox Championshipなどを積極的に展開することで、ユーザーどうしの交流の場を設けられれば……と思っていたんです。Xboxを中心としたコミュニティーを形成することで、より豊かなゲームライフを提供できれば……と。それにしても、イベントなどを見ていると、うちのユーザーは心からゲームを愛してくれている方が多いということを実感します。私たちも彼らの情熱から、ものすごいエネルギーをもらっている。そういう意味では、パーティーやイベントなどは、私たちのためのものでもあるのかもしれません（笑）。せっかくすばらしい関係が築けているので、こういったコミュニティー作りは、今年も継続していく予定です。

サードパーティーとの関係も良好 月8タイトルリリースは実現可能！

——ただ、現状タイトルが少ないのが気になるのですが……。

マイク　私も丸山も昨年の途中からXbox事業本部に来たのですが、就任早々、ふたりともまず気付いたのが「これは、もうちょっとタイトルが必要だな」ということでした。そこで、「最低でも月に8タイトルをリリースする」という目標を立てたんです。もちろん、すぐに……というわけにはいかないでしょうが、秋口くらいまでには、Xboxワールドコレクションやサードパーティータイトルなども含め、なんとか月に8本を実現したいと思っています。

——2003年のリリースが、56タイ

Play Back! 2002-2003　Xboxソフトの動向を見る

今年のことを知るにはまずは復習から……。というわけで、2002年から2003年にかけてのソフトの動向をチェック。2002年に、ロンチ10タイトルを引っさげ登場したXboxは、その年は68タイトルをリリース。一方、翌2003年の発売総本数は56タイトルと、数だけを見れば前年とそんなに遜色がないが、マイクロソフトだけで22タイトルと、一極集中化が明らかになった。

	2002年	2003年
タイトル	68タイトル	56タイトル
社数	26社	23社
本数	977,000本	601,000本

メーカーごとのリリース本数

2002年

❶	マイクロソフト、コナミ	9本
❸	サクセス	6本
❹	エレクトロニック・アーツ、セガ	6本

2003年

❶	マイクロソフト	22本
❷	カプコン	6本
❸	セガ	4本
❹	サクセス、テクモ、ナムコ、フロム・ソフトウェア	2本

※売上本数は'02年12月30日〜'03年12月28日のあいだに集計したデータです。

切なものはコンテンツ しいものを提供し続ける

トルなので、月平均に換算すると4.6本。これを見ると……。

マイク　もちろん、そんなに簡単なことではないことはわかっています。でも、実現不可能というわけでもない。ですから、いま一生懸命努力をしているところなんです。サードパーティーとの交渉も積極的にしていますし、ローカライズの人材も強化しています。いま、どういうやりかたでやろうか、模索しているところなんです。

——このたび、サミーやSNKプレイモアが参入したのは、その成果？

マイク　そうですね。新規で参入交渉をしているメーカーは、まだまだたくさんありますよ。まだ公にできる段階ではありませんが……。私も丸山もサードパーティー出身なのは、決して偶然ではないわけで、それだけサードパーティーとの折衝が重要だということは認識しています。そういう意味では、私たちはサードパーティーの気持ちがよくわかりますし、Xboxソフトを出してくれるサードパーティーのメーカーにはとても感謝しています。

——北米ではXboxのソフトを出しても、日本ではやらない……というメーカーもけっこうありますが……。

マイク　ぜひ、ファミ通Xboxさんからも、プッシュしてくださいよ（笑）。いろいろとご要望はあるかと思いますが、いままでよりも、サードパーティーとのコミュニケーションは密にしていきたいと思っています。成果は必ず形になりますので、いましばらくお待ちください。

——今年のXboxで、とくに力を入れているところはどこですか？

マイク　やはりXbox Liveですね。今後は、MGSからの発売タイトル中、半分以上の割合でXbox Liveに対応させたいと思っているんです。この1年Xbox Liveタイトルを開発してきて、オンラインに対するノウハウも少しずつ溜まってきました。「どんなふうにXbox Liveを使ったらいいか？」ということが、だんだんわかってきたんです。

——まだまだ新しい遊びかたがでてくると？

マイク　やりますよ！　作るのは私じゃないですけどね（笑）。マルチプレイによる対戦をベースに、いままでにないようなサービスをどんどん提供したいです。また、これはまだ詳しくはお話できないのですが、海外のXbox Live対応タイトルを日本に持ってきたときに、日本独自のサービスを……といったようなことも考えています。

——今年も積極的に仕掛けていく？

マイク　テレビCMも、積極的に投入していくつもりでいます。CMを展開しないと認知度が下がってしまうというのが第一の理由なのですが、「Xboxはがんばっているよ。最後までやるよ」というメッセージでもあるんです。それに、自分の買った商品のCMを見るのは、少し気持ちいいですよね？（笑）

そういう意味では、第一優先は、あくまでいまのXboxユーザーなんです。「うちのユーザーは何が欲しいのか？」「何を喜ぶのか？」といったところからイベントやキャンペーンも考えていますから。いままでのユーザーに喜んでいただかないと将来はないですからね。

——では最後に、今年の抱負を。

マイク　なんだかんだ言いましたが、やっぱり注目してほしいのはうちのコンテンツ。ゲームが楽しくなかったら、何をしてもしょうがないですからね。現状のゲーム業界は続編ばかりで、あまり刺激的ではない状況が続いている。定番モノもいいですが、それだけだとおもしろくない。いままでにないゲームを出さないと。そういう新しいチャレンジをしているのはXboxだけだと思うんです。新しいものを味わいたかったら、Xboxを試してください、と言いたいです。今後のラインナップは本当に期待できますよ。



セガ、ナムコなどを経て昨年9月より現職に。無類のゲーム好きでもある氏の、最近のフェイバリットは「ブチコプター」だとか。

Xbox事業本部
マーケティング本部
本部長
マイク・フィッシャー
Mike Fischer



←前人気も高い「TFLO」は、間違いなく今後のXboxのカギを握る1本だろう。待ちに待ったXbox Live初のMMORPGは、プレイヤーをどのような未知の世界へ誘うのか……。

2003年のマイクロソフト@Xbox　ソフト本数：22本

2003年にマイクロソフトがリリースしたXbox向けソフトは22本。これは2002年の2倍以上にあたり、これだけでもマイクロソフトの気合いの入りぶりがわかるというものだ。下に紹介したのはその中の売上TOP3。やはり話題作が顔を並べているようだ……。

Project Gotham Racing 2	19383本
N.U.D.E@Natural Ultimate Digital Experiment	14425本
格闘超人※	13731本

※発売中止

マイクロソフト　発売予定主要タイトル

天空·Tenku·2	2月26日
Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	3月11日
Counter-Strike（Xboxワールドコレクション）	3月25日
Dr.Seuss' Cat in the Hat（Xboxワールドコレクション）	3月25日
Links2004（Xboxワールドコレクション）	3月25日
トゥルーファンタジー ライブオンライン	今春
Kameo	2004年
グーリーズ	2004年
ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～	2004年
ファントムダスト	2004年
Fable	2004年
HALO 2	2004年
ラリースポーツ チャレンジ 2	2004年

key word　タイトルラインナップの充実

Xbox Liveのサービス開始や値下げなど、さまざまな話題を振り撒いた2003年のXbox。今年は少しおとなしめかしら……などと判断するのは早計というもの。今年も華やかな話題を提供してくれそう。その中心にあるのがゲームソフト。現状少し寂しめの感があるラインナップだが（それでも現時点で13タイトルはあるけど……）、1年後、いや、半年後にはどのように変化するか……本当に楽しみだ。その魔法のタクトを振るうのは、丸山&マイクさんの両氏。マイクさんがパイプ役になることで、本国との折衝も滑らかに進み始めているという。そんな成果のほどを期待したい。

File 02 テクモ Tecmo

2本を仕上げたらE3向けに発進！『DOA code:Cronus』以外もアリ？

Xboxと同時に発売された『DOA3』以来、つねにユーザーの期待に応えてきたTeam NINJAリーダー板垣氏を直撃した。『NINJA GAIDEN』、『DOAO』以降のTeam NINJAの動向、『DOA code:Cronus』の気になる中身、また新世代ハードへの期待など、詳細にうかがってきた。

春の2本以降は力を溜める年に

――2003年を振り返ってみてのご感想はいかがでしょうか？

板垣　『DOAX』の開発が終了してからは充電期間というか、精神的にも肉体的にもしばらく放浪していまして……。それで戻ってきてからは、今度はずっと開発に没頭してたんで、世間で何が起こってたのか、よくわかってないんですよ（笑）。

――昨年は、『DOAX』が日本で12万本強売れましたね。

板垣　そうですね、日本でいえば十分な数じゃないでしょうか。とりあえず10万を超えたのが、なんとなくうれしいです（笑）。

むろん数より大事なことはあって、やっぱり作った意味があるかどうかですよね。僕はずっとアーケード向けに仕事をしてきて、アーケードっておもしろくなければ本当に誰も遊んでくれないんですよ。ブランドもブームも関係なく、遊んでおもしろいかどうか。それだけです。だから何より大事な基準はそこであって、遊んでて楽しいか、作ってて楽しいか。だからいまは楽しいですよ。『DOA』にしろ『NINJA GAIDEN』にしろ、作りたいものが作れて、ある程度たくさんの人に遊んでもらえていますからね。開発としては、とても健康的なんじゃないかな。

――今年は『DOAO』と『NINJA GAIDEN』2本でとりあえず終了という形になるのでしょうか？

板垣　まずはこの2本という感じでしょうか。アクションゲームへの挑戦と初のXbox Live対応です。そのあとはE3になります。

――E3では何かしらの発表があるわけですね。非常に楽しみです。

板垣　今年は次世代機の話も出てきてますので、スペックをそろそろフィクスさせてほしいですね。そこが決まればつぎのかすみちゃんをどうできるかも想像しやすくなりますし（笑）。あと発表当初の目標スペックは、どのメーカーさんもちゃんと守ってほしい。1000倍でも10倍でもいいんで、言っただけの性能でちゃんと作ってもらわないと、ほんと困るんですよ。

かくいうXboxだって発売直前にGPUのスペックが10パーセント落ちまして、かなり焦りました。とくに発売同時タイトルはハードができてから作るわけじゃないですから。目標スペックどおりにハードが完成するかどうかは、すごく重要なんです。適当にパワーを余らせて作るのは主義じゃないですし。

――もちろんXboxでの次回作もありますよね？　『DOA code:Cronus』もありますし、それ以外にもTeam NINJAには期待したいです。

板垣　ありますよ。Team NINJAはいつも2〜3ライン動いていますし、そのすべてを新世代機に回すなんてことはありえませんから。格闘ばかりを作っていると一本調子になってしまうので、アクションゲームに挑戦したり、はたまた『DOAX』のようなゲームも作ったりと、いろいろ織り交ぜてやってますね。『DOA code:Cronus』以外もXbox向けに考えてるゲームはありますよ。

――『DOA code:Cronus』は非常に気になるタイトルです。どんなゲームになるんでしょうか？

板垣　うーん。子供しか持っていない無邪気さと残酷さから語られる世界というか、子供になって遊ぶことで何か思い出すものがあればいいなぁと。それをかすみとあやねの視点で遊ぶゲームです。だから単なるキャラクターの昔話ではないです。いま言えるのはそれくらいでしょうか。

――今年、2本を発売して以降は、力を溜める年になりそうですね。

板垣　2本仕上げたらしばらく遊ぶつもりだったんですが、『NINJA GAIDEN』が押した結果、遊ぶ時間がなくなっちゃいました（笑）。これが終わったらすぐにE3だからね。いずれにしろ2本終わったらいろいろ言えると思うので期待していてください。

2003年のテクモ＠Xbox　ソフト本数：2本

テクモは2タイトルをリリース。Team NINJAの2003年は『DOAX』で幕を開け、その後は新作開発に。『DOAX』は12万本強を売り上げ、プラチナコレクションも発売された。『フェイタル フレーム』はPS2からの移植ながら、Xboxならではの要素を追加し発売となった。

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	127576本
フェイタル フレーム・零 スペシャル エディション	6565本



➡発売間近の『NINJA GAIDEN』だが「日米で難易度を変えないことにしました。Xbox Liveで世界規模でマスター忍者トーナメントを開きますからね」とのことだ。



テクモ株式会社執行役員Team NINJAリーダー。Xboxでは『DOA3』、『DOAX』をリリース。間近に『NINJA GAIDEN』、『DOAO』を控える。

Team NINJA リーダー
板垣 伴信
Tomonobu Itagaki

key word　ゲームに対し、さらなる愛を

マイクロソフトに期待する点を聞いたところ、「あやねちゃんバイオレットのXbox本体を出してほしい（笑）」とは板垣氏のご愛敬。「ワールドコレクションはもう少し取扱説明書を親切にしてほしいですね。ちゃんとゲームに対する興味と知識を持っている人が関われば、いいものにするのは簡単なんですから。プレイヤーへの細かな配慮に期待したいです」。ゲームに対する愛溢れる氏から出た言葉だけに重い。そんな細かな気遣いがあるからこそ、Team NINJAのゲームは、僕らプレイヤーに安心感と期待感を与えるのだろう。

テクモ 発売予定主要タイトル	
NINJA GAIDEN	2月26日
DEAD OR ALIVE Online	3月25日
DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	発売日未定

File 03 アミューズメントヴィジョン Amusement Vision

動き始めた『スパイクアウト』年内発売に向け開発は順調!!

『スパイクアウト』は本当に発売されるのだろうか?」とは、熱心なXboxファンからつねに口にされる言葉。Xbox Liveのサービスまえに発表された本タイトルは、ほとんど沈黙を守ったまま、2004年を迎えてしまった。ところが、今年――全Xboxユーザーが渇望するこの期待作がいよいよ動き出そうとしている。

今年は充実の年の予感……Xbox向けに3タイトル用意

――まずは、誰もが気になる『スパイクアウト・エクストリーム』(仮題)の進捗状況ですが……。

名越　一生懸命開発していますよ(笑)。ビジネスプランを考えるうえで、"いつ出すのが最善か?"という発売時期を模索していたのですが、やっとそのへんの問題もクリアーになりました。いまは着々と開発が進められています。当初から、アミューズメントヴィジョンでは、"ネットワークでアクションを!"というテーマを持って、ネットまわりの研究を地道に続けてきたので、じつはすでにXbox Liveの検証は終わっていたりするんです。そのため、けっこう早い時期に、ネットにつながった『スパイクアウト』の絵をお見せできると思います。

――遅延の先読みが、当時のゲーセンですら大変だったわけですが、そのへんの問題もクリアーに?

名越　もちろん"まるで遅れない"とは正直言えないのですが、不条理に腹の立たないシステムを作るには、どのようにしたらいいのか……ということで、なんとか対策を練るメドが立ちました。結果として、納得のいくゲーム性は保てたと思いますよ。

――気になる発売時期ですが……。

名越　年初の目標としては、何とか年内にはリリースできればと。少なくとも、何らかの形でファンの方にXbox版『スパイクアウト』の情報を公開できるのではないかと思っています。タイトル発表からけっこう時間が経ってしまったわけですが、そのおかげで、ストーリーや設定をだいぶ詰める時間が持てました。当初想定していたよりは、かなり内容が充実してきたと思います。

――では、『スパイクアウト』以外のXboxタイトルどうですか?

名越　ちゃんと動いていますよ。現時点では、全部で3タイトル予定しています。『スパイクアウト』を含め、そのうち2タイトルは年内に発売したいと思っているんです。今年はアミューズメントヴィジョンでは他機種でも、たくさんのタイトルを予定しているので、けっこう大変な年になりそうです(笑)。

――2004年のXboxには、どんなことを期待しますか?

名越　あえて長期的な視野に立ってものを言うと、2004年というのは、マイクロソフトにとって現行のハードを出して、つぎのハードに至るまでの切り替えの年になると思うんです。で、これはどのプラットフォームホルダーもそうなのですが、切り替えというものがうまくいったメーカーというのはそうそうない。セガも苦労しました(笑)。ハードが2年目になって、やっと軌道に乗ったりするわけです。マイクロソフトが初めて迎える"切り替えの年"に、どのような技を見せてくれるか、とても関心があります。"つぎのXbox"への飛躍を感じさせれくれる年にしてほしいですね。もちろん、そのためには、ここで現行のXboxをもうひと盛り上がりさせてもらわないと。

――現状は苦戦続きですが……。

名越　いわゆる"洋ゲー"というもののクオリティーがどんどん上がってきましたよね。で、昔は"日本のソフトをいかに海外で売るか"ということで各メーカーが戦略を立てていたわけですが、いまは逆の時代が来た。マイクロソフトが"洋ゲー"を売るために、どのようなおもしろいことを考えるか、そのへんの勝負になると思います。その戦略が生きてくれれば、日本でもXboxは爆発的に売れますよ。ただ、そうすると日本のクリエーターはけっこうしんどい状況になるんでしょうけどね(笑)。2004年というのは、Xboxにとってけっこう大切な年になると思いますよ。



2000年4月に現職に就任。セガ執行役員兼任。「Xboxにはゲームファンが好きになりそうな潜在能力がある」とのうれしい発言も。

代表取締役
名越 稔洋 Toshihiro Nagoshi

2003年のセガ@Xbox　ソフト本数:4本

ここでは参考までに、2003年にセガから発売されたXboxソフトを紹介しよう。ソフト本数は4本とまえの年より1本減ったが、こうしてみるとけっこう粒ぞろいのタイトルが揃っている。いちばん売れたのは、『Xboxスタータキット』とバンドルの『PSO』だった。

ファンタシー スター オンライン　エピソードⅠ＆Ⅱ※	28774本
THE HOUSE OF THE DEAD 3	10664本
segaGT Online	1394本
ソニック ヒーローズ	12月30日発売のため集計データなし

※Xboxスタータキット同梱



←'98年に業務用でリリースされ、熱心なファンを驚喜させた対戦通信協力型アクション。Xbox版は、"移植"とは言えないほどの追加＆変更の充実ぶりだとか。

key word　Xbox Liveの新時代を拓く?

「『スパイクアウト』のオンライン化は相当ハードルが高い……」と昨年の取材で発言していた名越氏。しかし、こうして1年経つと、そのハードルは、アミューズメントヴィジョンによってやすやすと乗り越えられた(らしい)のがわかる。『スパイクアウト』は、おそらくXbox Liveの新時代を拓くソフトになるはずだ。「オンラインゲームはまだスタンダードではない」という氏だが、同作がどのような評価をもってファンのあいだで迎えられるか、興味深い。

アミューズメントヴィジョン・発売予定タイトル	
スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	発売日未定

File 04
ユービーアイソフト
Ubi Soft

ブランドイメージ確立のためにも Xboxで積極的に展開する予定

フランスに本社を持つユービーアイソフトは、昨年2本のXboxタイトルをリリースし、一躍ファンからの脚光を浴びた。『トム・クランシーシリーズ』の『ゴーストリコン』(※)と『スプリンターセル』だ。豊富なコンテンツを持つこの会社は、今年さらなる期待を集めている。そんな同社の戦略は？

すぐれたコンテンツを日本のXbox市場に投入！

——去年は、『トム・クランシーシリーズ』の2タイトルが一挙にリリースされましたが……。

エマニュエル　フランスの本社とマイクロソフトさんとは、けっこう友好な関係を築いておりまして、欧米では、まずはXboxで先行発売……というケースも多く見られます。それで、日本でも当初からXboxに参入する予定でいたのですが、作品を発売するタイミングなどを計っているうちに、この時期(2003年秋)となりました。

——『ゴーストリコン』はマイクロソフトブランドからの発売でしたが、それは当初から？

エマニュエル　マイクロソフトさんとは「どうしましょう」という感じで相談していたのですが、いちはやくユーザーのもとに届けたいということで、セカンドパーティーとしてリリースすることにしました。ローカライズ自体はうちで担当しているのですが、マイクロソフトさんのサポートチームには多大なる援助をいただきました。

——3月に発売される『アイランドサンダー』もセカンドパーティーですが、その流れは今後も？

エマニュエル　その可能性もあるかもしれませんね。昨年11月には自社ブランドとして『スプリンターセル』を発売したのですが、自社ブランドと他社ブランドは、その都度適宜使い分けていきたいと思っているんです。

——2タイトルを発売してみての手ごたえはどうですか？

エマニュエル　幸い好評をもって迎えられたようで、うれしかったです。『トム・クランシーシリーズ』は対象年齢が少し上なのですが、うまくXboxのターゲットと合致したみたいですね。「『トム・クランシーシリーズ』の続編を出してください」という要望も多く届きますよ。

——では、気になる今後の展開は？

エマニュエル　幸い、当社にはすぐれたコンテンツがたくさんありますので、今後も積極的に取り組んでいきたいと思っています。

——今後の展開はあると？

エマニュエル　はい。たしかに現状のXboxを見ると、「もっと売れてほしい！」とは思うのですが、一方である程度採算を度外視してでも、Xboxには積極的に展開していきたいと思っているんです。

——それはなぜですか？

エマニュエル　日本での認知度を高めるためなんです。ユービーアイソフトでは、3年まえに『トム・クランシーシリーズ』を開発しているRed Stome Entertainmentを買収したのですが、そのころから発売タイトルが少しずつ大人向けになりはじめたのです。欧米での認知度は上がっているのですが、その点日本での浸透度はいまいちのように思います。そこで、大人のユーザーが多いXbox向けにコンスタントに良質の作品をリリースすることで、「ユービーアイソフトはクオリティーの高い、大人向けのタイトルをたくさん持っているんだ」というイメージを高めていきたいと思っているんです。

一方で、現行のハードのなかではXboxの性能がいちばんすぐれているのは間違いのないわけで、そのソフトのいちばんすぐれた姿を、日本のユーザーにみてもらいたい、という欲求もあります。

——積極的に展開してくれることはファンにとっても心強いですね。

エマニュエル　去年Xboxタイトルを体験することで、プロモーション的にも、開発技術的にもある程度ノウハウを溜めることができました。で、今年は去年よりもガンガンやっていきますよ。ファンの方は期待していてください。

2003年のユービーアイソフト@Xbox　ソフト本数：2本

昨年ユービーアイソフトが日本のXbox向けに発売したタイトルは2本(うち1本はマイクロソフトブランド)。セールス面は別にして、ゲーム性に対する評価は、マニアのあいだでもすこぶる高い。この2本を土台にしてさらなる上乗せを期待したいところ。

トム・クランシーシリーズ　ゴーストリコン※	7643本
トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	4446本



➡『ゴーストリコン』の続編『アイランドサンダー』がはやくも3月11日にリリース決定！この調子で第3弾の『Rainbow Six 3』の発売にも期待したいところだね。



プロモーション＆マーケティング担当。ゲーム好きが高じ1年半まえに現職に。いまは、PC版「HOMEWORLD2」に夢中だとか。

プロダクト・マネージャー
エマニュエル・ケルサレ
Emmanuel Kersale

key word　豊富なコンテンツを活かす

フランスで2番目に大きなゲームメーカーであるユービーアイソフトは、人気タイトルをたくさん抱えている。『XIII』や『Price of Persia:The Sands of Time』など、日本でも遊んでみたいタイトルは枚挙に暇がない。いわゆる"洋ゲー"というものに対して、さほど抵抗がなくなったいま(それは"洋ゲー"のクオリティーアップゆえでもあるのだが……)、ユービーアイソフトは"Xbox"という木に花を咲かせるべく、いくつかのタイトルを仕込んでいる最中のようだ。そして、その花はとても大きな果実になる予感がするのだが……。

ユービーアイソフトが関わるタイトル	
Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER※	3月11日

※日本ではマイクロソフトブランドで発売

File 05 パンサーソフトウエア PANTHERSOFTWARE

2004年は3タイトルリリース さらには、思わぬ隠し球もあり!?

韓国、台湾に支社をもつパンサーソフトウエア。その戦略は、さしずめワールドワイドならぬアジアワイドといったところ。韓国や台湾の市場を前提にXboxソフトの開発をすすめる戦略は、ひとつのビジネスモデルとして興味深いところだ。2004年のXbox戦略をパンサーソフトウエア・広報、金恵卿氏に聞いた。

『加奈』&『青い涙』の美少女ゲーム2タイトルで勝負

——2004年のXboxに対しては、どのような感想を?

金　クリスマス商戦や年末商戦にとっても期待しましたが、期待には及ばなかったですね〜。残念に思っています。でも、Xbox Liveには、大きな希望と期待を持っています。

——今年はXbox向けに3タイトルが控えていますが……。

金　弊社の予定としては、去年中に発売をする予定でしたが、発売できずたくさんのユーザを待たせることになりました。今年こそは期待に応えるように精一杯がんばりますので、ぜひ、ご期待ください!

——3タイトル以外にも、Xboxタイトルの予定はありますか?

金　あります! が、詳細に関しては未定です。いずれ機会がきたら発表させていただきます。

——2004年のマイクロソフトに期待している点は?

金　ソフトのラインナップやXbox Live対応ソフトの充実などを期待しています。やはりソフトの充実は不可欠ですから。また、せっかく"Only on Xbox"を謳っているのだったら、"Only on Xbox"だけの特典ができればいいなと思います。ちなみに、当社では全タイトルを"Only on Xbox"でいくつもりです。

——「こんなところを見てほしい!」といったポイントは?

金　『青い涙』『加奈〜いもうと〜』とも、切ないストーリーと豪華声優陣によるフルボイスを楽しめる恋愛アドベンチャーです。長々とお待たせしている皆様のためにも、気合を入れて開発をしていきますので、暖かく見守ってくださいね。

key word 収穫の年/勝負の年

日本でXboxが船出して以降、Xboxのみにソフトを供給しつづけているパンサーソフトウエア。2002年「メタルダンジョン」、2003年「ブレイブナイト」とコンスタントに1タイトルずつ発売し続けてきた同社は、今年はなんといっきょに3タイトルをリリースする。さらには、それ以外にも新規発売予定のタイトルがあるという。今年の3+αのタイトルは、ある意味、Xboxの収穫の時でもあり、勝負の年でもあるのかもしれない。きっちりとしたゲーム作りが身上の同社だが、どのようにタイトルを仕上げてくるのか、興味深いところだ。

File 06 SNKプレイモア SNKPLAYMORE

人気格闘シリーズを多くもつ SNKプレイモアがXboxに参入!

活きのいい血がXboxに注がれた!! このたび、『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』でXboxに参入してきたSNKプレイモアに対し、快哉を叫んだユーザーは多かったのでは? 人気対戦格闘ゲームを抱える同社だけに、今後の展開にも期待が集まるが! RC事業推進課 門脇章人氏に話を聞いた。

続々とネオジオシリーズをXbox Live対応で投入!?

——このタイミングでXboxに参入した理由を教えてください。

門脇　ふたつあります。ひとつは、マイクロソフトさんに熱心にアプローチしていただいたということ。もうひとつは、ちょうど当社もマルチプラットフォームで展開し、幅広いゲームユーザーに、もっと"SNKプレイモア"の存在を知っていただきたいという思いからです。

——Xboxでは、今後どのような展開を考えていますか?

門脇　当社のシリーズで、Xbox Liveの機能を活用した、新しいコンテンツを投入したいと考えています。実際、日本だけでなく、ワールドワイドなオンライン環境を持つXbox Liveは、Xbox最大の魅力であると思っています。

Xbox Liveということでいうと、カプコンさんの『CAPCOM VS. SNK2』をプレイして、実際にイギリスのユーザーと対戦してみたのですが、ほとんどゲームセンターと変わりない対戦ができたので、かなり驚きました。とくに、対戦格闘ゲームは、オンライン対戦に向いているジャンルだと思います。そういう意味でも、興味深いハードです。

——2004年のXboxでは、どのような戦略をお考えですか?

門脇　具体的にはまだ決まっておりませんが、とにかくいままでの自社タイトルにない、新しいことをやっていきたいですね。

——今年は「こんなところを見てほしい!」というポイントは?

門脇　ネオジオシリーズのオンライン対戦!(言い切ってしまった!) 今後の展開にご期待ください。

key word 格ゲー+オンラインの親和性

ネオジオの豊富なゲーム資産をもつSNKプレイモアのXbox参入は、2004年のXboxにとって、かなり幸先のいい話題であることは間違いない。「マイクロソフトさんには、やはり、よいオンライン環境を作っていただきたいです」(門脇氏)との言葉からも明らかなように、SNKプレイモアにとってXbox Liveはかなり大きな位置を占めるようだ。お話を聞く限りでは、今後のXboxタイトルも期待できそうで、どんなタイトルで遊べるか、いまからワクワクだ。とくに同社のタイトルは韓国で人気が高いが、日韓によるXbox Live対戦が実現……なんてことも? 夢は膨らむばかりだ。

取材後記 去年以上に豊作となる!?

具体的なところを記事にできない歯がゆさもあるが、これだけは伝えておく。読者のみんなが思っている以上に「今年はたくさんXboxタイトルが出てきそう」ということだ。今回はタイミングやスケジュールの都合で話を聞くことができなかったメーカーも多数あるが、だからといってXboxタイトルのリリース予定がないわけではない。編集部独自調査によれば、各社ともそれなりに予定はあるようで、「毎月8本以上、Xboxタイトルを出す」という話も、そう遅くない時期からスタートしそうだ。

今年は次世代Xboxの話題もいろいろ出てくるだろう。そんな話題を忘れさせてくれるほど、日本の現Xboxはがんばってほしい。編集部もトコトン応援していきたいと思う。(ファミ通Xbox編集部　松井ムネタツ)



泉水対談 第8回

日本のXboxユーザーのためにMGSJができることは？

泉水対談第8回は、マイクロソフトゲームスタジオジャパンの責任者、ノーマン・チャック氏に登場いただいた。昨年末に『魔牙霊』をリリース、今後は内製タイトルの『ファントムダスト』とレベルファイブの『トゥルーファンタジー ライブオンライン』が控えているが、それ以外のファーストタイトルの展開をどう考えているのか？　思わぬ隠し球は存在するのか？　おふたりに語り合っていただいた。

マイクロソフト
ノーマン・チャック
Norman Cheuk

×

マイクロソフト
泉水 敬
Takashi Sensui

「今回はサービスしすぎちゃったかな」

とは対談を終えてからの泉水氏の言葉。Xboxにおけるファーストパーティーの役割を、ファーストタイトルを統括するノーマン・チャック氏と語り合っていただいたのだが、思わぬ情報がそこかしこに！　今後のXboxソフト展開をこの対談から読みとってほしい。

弁護士からの転身 ノーマン氏が日本で目指す方向性とは？

――ノーマンさんの経歴を簡単に教えてもらえますか？

ノーマン　6ヵ月まえにマイクロソフトゲームスタジオジャパン（以下MGSJ）の責任者になりました。ゲームの仕事に関わるようになったのが、7年まえで、マイクロソフトに入社したのが5年半まえかな。アメリカではマイクロソフトのPCゲーム、野球やアメリカンフットボールなどスポーツゲームのプロデュースをしていました。

2、3年スポーツゲームの開発に関わって、その後レースゲームを開発するレーシングスタジオの統括をしてきました。そのとき『ラリースポーツ・チャレンジ』や『プロジェクト ゴッサム レーシング』、『ミッドタウン・マッドネス3』などをプロデュースして日本に来たわけです。

泉水　ノーマンはもともとアメリカで弁護士をしていたんですよ。ソフトウェアのライセンシー関係の仕事をしていたんだよね？

――そんな堅い仕事をしていたんですね！　またどうしてゲーム業界に？

ノーマン　弁護士の仕事がつまらなくてしかたなくて（笑）。で、当時マイクロソフトがオープンアーケードアーキテクチャというPCベースのアーケードプラットフォームのプロジェクトを推進していて、それを契機にマイクロソフトのゲームビジネスと関わるようになったんです。入社当初はライセンスや法務的な仕事を主にしていて、それと平行して製品開発のもととなるニーズの掘り起こし、プロダクトプランニングに関わってきました。

泉水　日本に来て半年が経ったわけだけど、日本の印象はどうだい？

ノーマン　現状我々が持っているゲーム的な資産の充実だったり、組織改編など、いろんな部分でチャレンジングな毎日だね。アメリカでレーシングスタジオを立ち上げたとき以来のチャレンジかな。でもおおむね順調に進んでいると思うよ。Xboxというハードがどんなものなのかを、きちんと伝えられるゲームを作っていくのが、現在の大きな目標のひとつだね。

――ノーマンさんが日本に来たことで今後ファーストタイトルが充実していきそうですね。

泉水　MGSJの代表としてノーマンが来て、開発部隊が落ち着いて開発に注力できるようになったと思います。彼は日本市場における国内スタジオ発のゲームの重要性、また世界全体から見た日本スタジオの大切さを理解してくれているから、今後は期待できますよ。

未公開ゲームも着々と開発中！ 朗報に期待せよ

泉水　昨年、100パーセント内製開発の『魔牙霊』を発売したわけだけど、ノーマンのこのソフトに対する評価は？

ノーマン　Xboxというプラットフォームを日本のプレイヤーに認知させ、それを牽引する役割が『魔牙霊』にはあったんだ。これから二歩三歩と歩みを続ける我々にとって大きな一歩となったソフトだね。その意味では成功だったと思うよ。これからも日本のユーザーが要望するジャンルを出していくのが僕らMGSJの重要な仕事だね。

泉水　いままでサードパーティーのタイトルとジャンルが重なることもあったけど、今後MGSJとしてはどう対応していくんだい？

ノーマン　確かにジャンルの問題はあるね。今後はユーザーがどのようなゲームを欲しがっているのかリサーチするのはもちろん、サードパーティーがどんなゲームをどの時期に出すのかをきちんと予測して、自分たちの開発計画を作っていかなきゃいけない。そのときは丸山、泉水にも協力をしてもらって、許される限りの情報交換をして調整していかなければならないだろうね。その点でいうと今後はRPGが重ならないようにしないと。

泉水　『ファントムダスト』も100パーセント内製でやっているんだよね。最近、情報が出ていないようだけど制作状況はどのくらいなのかな？

ノーマン　『ファントムダスト』は、いまテスターがプレイしている状態だけど、すごく彼らに受けてるんだ。業務

Xboxのソフト供給はファーストパーティーがキーになってほしい



泉水 敬
Takashi Sensui

マイクロソフト株式会社　執行役員　Xbox事業本部事業開発室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。



こぼれ話

泉水　ノーマンはゲームが本当に大好きで弁護士を辞めてマイクロソフトに来たんだよね。お気に入りは何だい?
ノーマン　好きなゲームは、PCゲームでは『ウルティマ』、『スタークラフト』かな。とくに『スタークラフト』はいちばんのお気に入りだね。プレイステーション2だと『グランツーリスモ』シリーズ、Xboxは『HALO(ヘイロー)』。スポーツゲームならゲームボーイの『マリオゴルフ』がおもしろいね。ゴルフゲームはぜひともXboxで出したい。
本当に昔からゲームが大好きで、アップルⅡやコモドール、アタリの全盛期からずっとプレイしてきているんだ。テレビゲーム以外では『カタン』がいいね。ぜひともXboxでも出してもらいたい。
泉水　あれはカプコンだよね。今度お願いに行かないと(笑)。ゴルフゲームはぜひともMGSJでお願いしたいな。

RPGに関して何もしないという選択肢はありえない

ノーマン・チャック

Norman Cheuk

マイクロソフト株式会社　Xbox事業部制作本部本部長。アメリカ本社における商品企画などを経て、2003年7月に日本に着任。Xboxファーストパーティータイトルを開発するマイクロソフトゲームスタジオジャパンの責任者を務める。



時間外にプレイするくらいにね。日本だけでなく、アメリカのテスターたちも熱中しているくらいだから、いいゲームになるのは保証するよ。
泉水　かなり開発状況が進んでいると思っていいのかな?
ノーマン　もちろん。いま開発の最終段階にさしかかっているところだから、そろそろ続報をどんどんユーザーに向けて発信できると思うよ。
——『プロジェクト ゴッサム レーシング2』など、海外タイトルのローカライズなどもMGSJで行っているんですか?
ノーマン　『トムクランシーシリーズ ゴーストリコン』など、一部のタイトルはローカライズをしています。でもすべてをやっているわけではなく、ローカライズにはそれ専門のチームが別にあって、大半はそちらが担当しています。
僕らが注力すべきはオリジナルゲームの開発がひとつ。もうひとつが『トゥルーファンタジー ライブオンライン』のレベルファイブといった開発会社との連繋の強化が重要だと思っています。いまも新しい開発パートナー捜しは継続してますし、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』、『ファントムダスト』以外のタイトルも、もちろん開発していますよ。いくつあるかはまだ言えませんが(笑)。
泉水　じつは僕も開発を進めているタイトルのひとつを見たんだけど、いいですよ、すごく。まだちょっと発表できるところまではきていないですけど、楽しみに待っていてください。

量より質で勝負！ そんな質重視の中にRPGはあるのか?

泉水　日本ではRPGがすごく重要なジャンルで、僕もサードパーティーにお願いして何とか出してもらえるよう動いているけど、MGSJからももちろんRPGというジャンルでソフト開発に協力してくれるよね?
ノーマン　当然僕らとしてもRPGの重要性は理解しているよ。それに対して僕らが何もしないという選択肢はありえないからね。ユーザーの皆さんに発表できる段階になったら、それが朗報になるでしょう。MGSJ以外からも、東京ゲームショウで『ジェイド エンパイア』を発表したし、『Fable(フェイブル)』もありますが、僕としてはMGSJがRPGを出すことが非常に大事だと考えているよ。
泉水　とはいえそんなに複数ラインを動かすことはできるのかな。いまMGSJは何人体制なんだい?
ノーマン　テスターを含めると140人くらいかな。これにアメリカの開発も加わることもあるので人数以上の仕事をこなせていると思うよ。
泉水　それだけ人数がいればかなりのソフトをコンスタンスに出せそうだよね。よろしく頼むよ。
ノーマン　量も確かに必要だけど、質を大切にしたい。おもしろくないゲームを何本も出すより、本当におもしろいゲームを作らないとね。自分たちのためにならないのはもちろん、ユーザーをがっかりさせたくないから。少なくとも『プロジェクト ゴッサム レーシング2』くらいのクオリティーに仕上げてから発売したいよ。
泉水　今後、Xboxのソフト展開は、これまで以上にファーストパーティーのスタジオの役割が大きくなってくるだろうね。Xboxがどんなハードなのか、そのゲームをプレイすればすぐわかるようなものが必要だと思うし、サードパーティーに協力してもらっても、やはり空いちゃうジャンルがある。過不足ないジャンルの供給をファーストパーティーが請け負わなくちゃいけないんだ。その意味でMGSJを統括するノーマンには期待してるし、リクエストもどんどんしていくよ(笑)。
ノーマン　確かにジャンルに関しては考えていかないとね。去年『グランドセフトオート3』が日本でもプレイステーション2で発売されて、あの手のゲームが受け入れられるという可能性を提示したね。ああいったある種フリーなアクションゲームが必要だと再認識させられたよ。RPG、スポーツも足りないと思うジャンルかな。
これからマイクロソフトから、『Crimson Skies』や『HALO2』、他社のもので言えば『NINJA GAIDEN』などが出てくるので、ユーザーには期待してほしいですね。スポーツゲームで言えばテニスの『Top Spin』にも注目してほしいかな。
——『Crimson Skies』はフルローカライズされて発売されるんですか?
ノーマン　紆余曲折はありましたが、やはりユーザーの皆さんに楽しんでいただきたいのでフルローカライズする方向性で動いていますよ。
泉水　最後に日本のユーザーに対する印象、そしてそれを踏まえたうえでの今後の展望を話してもらえるかな?
ノーマン　日本のユーザーのレベルは非常に高いですね。日本で成功すれば、それは世界に通用するものだと感じています。だからこそ満足させるのは非常に大変な仕事だし、厳しさを実感しています。だからこそクオリティーにはこだわりたいし、絶対に楽しめるゲームを作っていきますよ。

(2004年1月19日収録)

対談を終えて

『ファントムダスト』、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』と期待のゲームを開発しているMGSJだが、いちユーザーとしてはまだ見ぬビッグタイトルを期待したい。とくにRPGは、ハード発売当初から渇望されているジャンルだ。両者の口振りからすると、RPGを自社で開発しているのでは? とも感じられたが、詳細は不明だ。朗報を待つとしよう。　(編集部)

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

今回は年賀状も兼ねたおハガキがたくさん届きました。どうもありがとう。この時期、読者の皆さんの中には受験勉強まっただ中の人もいるかと思い、「落●る」「す●る」という言葉は極力使わないように心がけてみましたよ。え？　余計なお世話？



レターコロニー 500

バレンタインが近くなると、もらえる予定もないのにそわそわしてる宇宙海賊3人組が贈る、おたよりコーナー。

――正月気分も落ち着いたけど、皆さんいかがお過ごしかしら？（ス）

……我輩はいつもどおり食っちゃ寝食っちゃ寝の日々ですけどね（船）

――新年一発目だから、まずはおめでたいおたよりからニャ（宇）

●僕のひいばあちゃんが、100歳になりました！　100歳になったら総理大臣から賞状みたいなものが送られてくるんですね。なぜか北海道出身なのに大阪弁をしゃべる、ひいばあちゃん。あこがれの人です！

北海道　オースティン

――表彰状が送られてくるとは知らなんだ。1世紀か、すごいなぁ（船）

大阪弁が長生きの秘密？　何はともあれ、おめでたいわね（ス）

――大人ならではの、こんなうらやましいおハガキも来てるニャ（宇）

●アタマの中が真っ白になるって、よいことにも悪いことにも起こるんですねぇ。年末最後の競馬開催日、ほんの1分ほどで、100円玉が4650倍余りにもなっちゃったんです。配当金アナウンスをどよめきの中で聞いたような記憶が……。ひと足早いお年玉でした。京都府　アルフォンス

――1分で46万5千円ですか！　おいお前ら、地球よってく？（船）

――とりあえず100万突っ込んで一番人気から総ながしニャ～！（宇）

――欲望むき出しの人にはなかなか当たらないものなのよねぇ（ス）

●近所のスーパーの福引きをやったのですが、もらえたのは残念賞のアメ玉1個。食べてみると、なんといまどき珍しいクジ付きで、みごと"当たり"の文字。でもアメ玉1個を交換に行くのも……。かといって捨てるのももったいないので、皆さんに送ります。　北海道　デールテール

あら、ホントに送ってきたわよこの人！　丁寧にアメの袋だけ（ス）

――アメ玉1個交換しに地球に帰るってのもなんだかなぁ……（船）

――オイラ、当たりって初めて見たニャ。お守りにするニャ（宇）

●年末ってことで、気分転換に部屋の模様替えをしたのですが、思いのほか大変でした。いちばん疲れたのは増えすぎてしまったゲーム機やパソコンの配線。軽い気持ちでやったことなのに、けっきょく3日もかかってしまいました。でもおかげで、足を伸ばして寝られるようになりました。　宮城県　牛豚鳥

配線を適当にすると、ゲーム中いいところで家族がつまづいたりして強制終了するから気をつけろ（船）

それにしても、いままでいったいどんな姿勢で寝ていたのかしらね？（ス）

●門松って竹ヤリに似てますよね。

岐阜県　米騒動

上から人が降ってきたら……とか考えてゾッとするわよね（ス）

――たまに先が切ってない門松を見るのはそういう理由ニャのか？（宇）

寒い朝、門松の中にできた氷を抜き取るのは快感なんだけどな（船）

●1月1日。告白してフラれて泣いています。スーリン殿、涙の止めかた教えて。　山形県　ダーツの鬼

――泣けるだけ泣きなさいな。スッキリするし、勝手に止まるわよ（ス）

あとは泣いてる場合じゃないくらい、忙しくしてみるとか（船）

――この機会に、涙を操れる術を会得すると将来的に便利かもニャ（宇）

●友だちで親に借金しすぎて、お年玉全額で返したやつがいます。泣いてました（笑）。　福岡県　えとち～

あらこっちにも泣いてる人が。ご利用は計画的にね～（ス）

友だちの話とかいって本人の体験なんじゃないかと心配な我輩（船）

――奇妙なシンクロニシティー。友人の借金話がもう1通あるニャ（宇）

●先日の成人式、友人のO君は久しぶりに会う友人たちに声をかけられるたび「久しぶり～、金返せ」と言われ、その日だけで合計6万円を返済しました。めでたい日なのにしょげてました。　埼玉県　D・J・O

――久しぶりに会った友人の開口一番がこれじゃへこむニャ～（宇）

ハタチで6万の借金もナニだけど、その日に返せるのが驚きだ（船）

きれいな体で成人を迎えられてよかったんじゃないの？（ス）

●先月号のタイトルイラストで、宇吉のやさしさに感動しました。新年のお願いが自分のことではなく"スーリンの幸せ"だなんて！　なんてよい猫なのでしょう。一気にファンになりました。これからも長生きして下さい。……スーリンがバツイチだというのも初めて知りました。

東京都　Dr.ひろい

我輩たちにかわいがられてりゃ、ほかに望みなんてないよな（船）

――う、うニャぁ……（宇）

●宇吉がウチの子になるなら専用のコタツを買いますが。

埼玉県　バルブヘッド

――行っちゃおうかニャ……（宇）

宇吉がいないと船長とふたりっきりになっちゃうじゃない！　私の幸せを願うならここにいなさい（ス）

●部屋が寒いです。エアコンの暖房は電気代がかさむし、石油は使えないし、電気ストーブは局所的にしか暖まらないし。毎年この時期になると考えるのですが、けっきょくエアコン＋電気ストーブで高額な電気代を払っています。何かいい暖房方法はないですかねぇ。千葉県　ヘリテレ

酒飲め。すぐあったまるぞ。未成年にはオススメできないが（船）

――暖房替わりといえば、やっぱり猫でしょう。宇吉おいで～（ス）

――なぜオイラがこの宇宙船にいるのか、謎が解けた気がするニャ（宇）

●兄に「3秒以内に俺のところに来て」って言われたので、ダッシュで2階にある兄の部屋行ったら「なんでもない」って言われた。人のこと呼んどいて何でもないと言われるのはよくある話ですが、これはレベルの高い「なんでもない」ですね。

東京都　KAZU

お兄さん的には、そんなイジワルで愛情を確かめてるのよね（ス）

――いや、上下関係を見せつけたいだけなんじゃないの？（船）

――どっちにしろ、ダッシュで行くところがいじらしいニャぁ（宇）

●この季節、夜更かししてゲームをする人も多いと思いますが，自分は激しい3D酔いの持ち主なので、すぐ酔っちゃってなかなかゲームが進みません。三半規管が弱いのって、いまの時代かなり不利。　東京都　土砂坂

――ゲームと乗り物抜きに生活していくのはなかなか厳しいよニャ（宇）

テレビを見下ろすように、離れてプレイするとラクみたいよ（ス）

じゃぁここで我輩がとっておきの三半規管の鍛錬方法を……（船）

あらもうスペースがないわ（ス）

――んじゃキリのいいところで。ポイント総集計まであと数号。みんなからのおたより待ってるニャ～（宇）

ポイントについて

●……が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され，総合上位3名に豪華賞品を贈呈！　【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニア……chヘッドホン(どちらか1台)＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋お好みソフト2本】、【3位：記念楯＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：編集……(内容はそれぞれ異なります)】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは，その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせてい……

ギャラクシーイラストコンテスト

600 BOX

寒い季節って、イラストのキャラクターたちも露出度が低くなるんだなぁ……（船）

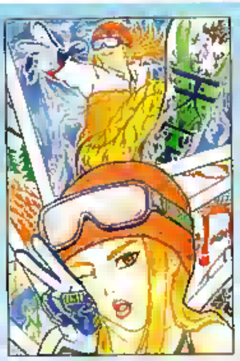
今月の一等星

1500 BOX



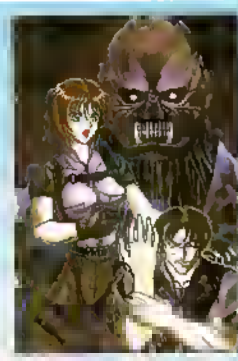
兵庫県　桂月すいか

「ブルートフォース」のホークと言えば、ステルスってことで。消えかけた下半身の表現に向上心と努力を感じました！（ス）



福岡県　走る棺桶

ダイナミックなエアーは「天空」からのベストショット。あー、雪合戦やりてーなー（船）



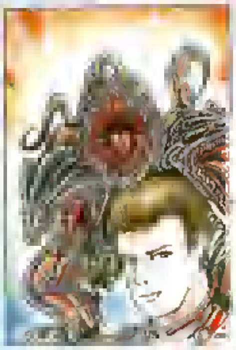
東京都／Dr.ひろい

ダークな気配な「ブレイクダウン」。装備も細かいところまで緻密に描かれてますー（ス）



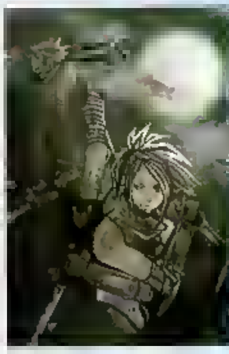
大阪府　T.O

レースを終えてほっとひと息？　のレナさんだニャ。この背景は……モナコかニャ？（宇）



京都府　G-MEN

究極生物ゲバルライの前で記念撮影？　クリアーされたそうで、心なしかめでたい背景ね（ス）



大阪府　MAZU

月明かりに照らされたふたりの忍者。なんだかドラマが始まりそうな雰囲気だニャ～（宇）



京都府　No.7

闇夜にたたずむかすみちゃん。意志の強そうな瞳と舞い散る花びらが印象的ですな（船）



京都府　HRS

レースまえの緊張に満ちたひととき？　同性ながら頼もしさを感じちゃうのよね～（ス）



福岡県　G.N.A

さっそく来ました『影牢スタイル』のあやねさん。鏡で両面みせるとはナイス構図（船）



東京都　三橋はつみ

クレハとドウヨのなかよしショット。見てるこっちまで和んでしまう笑顔だニャ。ドウヨの添える手がやさしくていいニャぁ（宇）

もしもXbox

500 BOX

今回のお題は「もしもXboxに無料で好きな機能をひとつだけつけてくれるなら？」

●歩行機能。このXboxと町を並んで歩けば宣伝にもなりますよ！　大阪府　EX

――逃げニャいよう首輪……はどこにつける？（宇）

●リージョンフリーのソフトを自動翻訳してくれる機能。　京都府　CIPHER

ワールドコレクションも躊躇なく遊べるな（船）

●難易度調整機能をつけてほしい！　へたっぴなのでクリアーできないソフトがたまっちゃって困ってます。恥ずかしながら、マジなお願いです。　東京都　なんだかなー

恥ずかしがることはないわ、私も欲しいから。さて、次号のお題は「ゲームに出てくる食べ物、本当に食べられるとしたら何食べたい？」です。おいしそうなモノなら、食べ物でなくても可よ（ス）

Rbox 駆け込み宇宙センター

お悩み、グチ、マイナスのエネルギーはココにぶつけよう。相談料無料（船）

●友だちによく「DOAとかビストロとかNUDEとか巨乳のお姉さんとか出てるゲームばっかやってるからお前はヲタクだ」と言われます。どう考えても納得いきません。ゲーム性がおもしろくてやっているのに、たったそれだけのことでヲタク呼ばわりされたくはありません。何か、その友だちを納得させるような手立てはありませんか？　福岡県　えとち～

――「いや、僕なんかぜんぜんまだまだですよ」とへりくだってみるとか？（船）

「乳にしか目がいかない、キミがいちばん不純だ！」と、逆にゲーム性のすばらしさを友人に切々と説いてみたり……（ス）

――「僕はこうやって友人たちを説得しました！」なんていう貴重な体験談があったら、ぜひ送ってほしいニャ～（宇）

500 BOX

川柳流星群

500 BOX

移動中、待ち時間、ちょっとした時間を利用して5・7・5！　お題は自由なんだニャ（宇）

長かった　ついにクリアー　俺の鉄騎　北海道　デールテール

評●いいタイミングで『鉄騎大戦』が控えてます！（船）

鏡餅　Xboxの　上に置く　大阪府　北野正幸

評●何か磨きたくなるわよね。あの真ん中（ス）

公式HPのご案内

●[illegible]メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、いろいろ活用してください。編集部員はもちろん、思わぬクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしているかも？[illegible]を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。　[illegible]tp://www.enterbrain.co.jp/xbox/

よく耳をすませば 500

ここにしか投稿しない人もいるよく耳コーナー。みんな載せてあげたいけど、そうはいかないのが辛いところ(船)



埼玉県　よっしー



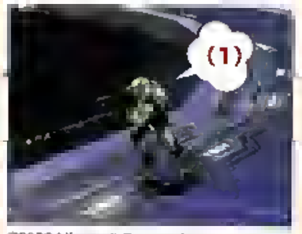
群馬県　みっともない



千葉県　ニエラ

次回のお題は……？

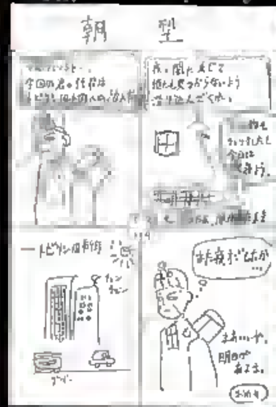
あなたの脚本でこの写真に命を与えてください。メイクドラマ！



今回審査発表 今回は扉をエレベーターに見立てたモノと「お客様。お支払いまだ済んでませんよね？」って感じの方引き捜査官がほぼ半分ずつでしたよ(船)

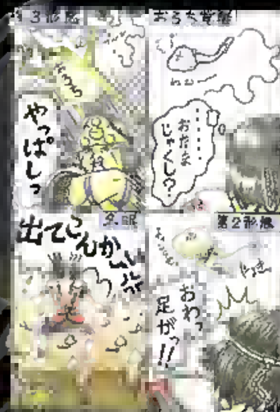
ブラックホール漫画塾 600

参加することに意義がある！　イラストでもない、文字ネタでもない、送る場所に困ったネタはこちらへ（ス）



●明日できることはムリして今日やることないわよね(ス)

新潟県　クランシー



●春になれば、きっとまた勝手に覚醒するニャ(宇)

福岡県　走る棺桶

Xbox開発事業団 500

ワガママちゃん歓迎。そのひと言で何かが変わる……やも(宇)

●Xboxの下にキャタピラをつけて遠隔操作ができるようにしましょう！　ゲームに疲れたときはラジコンとしても遊べる。　山口県　央倫

●眠れない夜に"リラクゼーションXbox！"コントローラーからは1/fゆらぎの軽い振動、画面からは眠りを誘うヒーリング映像！　これならゲームをプレイしているだけでいつの間にか眠りの世界へ！　大阪府　MAZU

●本体だけで、ソフト不要で遊べるカードゲームなど内蔵してほしい。　京都府　CIPHER

●本体に充電機能を付ける。邪魔なコードも省けるし、いちいち時計を合わせずに済む。　茨城県　雪泣手

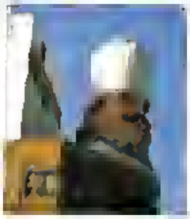
●Xboxでテレビ電話を使用できるようにする！　宮城県　エクボク

●"男版DOA"としてDOATECが開く男キャラだけのゴルフゲーム『DOA・XX』というのはいかがでしょう？　Live対応で、チームニンジャのリアルなコースを見れば『ワ○アラエ』並のムーブメントになること間違いなし！　キャディにはひとりずつ"かすみα"！　北海道　角平

●パソコンのUSBグッズのように、空いているポートに差し込むだけで使える、ドリンク保温ホルダーや、膝掛け、アロマポットとかを出してほしい。ついでにゲームと連動して動くマスコットもあったら欲しい！　千葉県　MKSL

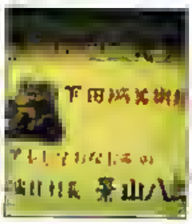
おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目 500

街にひそむ怪しいオブジェ、看板、おもしろ物体を見つけたら、カメラ付き携帯で撮って即メールニャ！(宇)



東京都　冷めたピザ

←浅草の某ビル屋上にそびえる巨大コックさん。下町っ子のご多忙その1だそうで(船)



東京都　光の世界

←新宿の裏NASA、こと宇宙村閉店後。いん石パワー？　私たちは無関係ですよ(ス)

全Xboxソフトをクリアーせよ！　若手ライターいじりが二年目の挑戦！　編集部サテライト通信

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.10

12/30　2003年の締めくくりは『サウザンドランド』。自分の庭（スレイト）に柵や溝などのワナを仕掛けて敵の侵入を防ぐゲームです。ワナの組み合わせを考えているだけで楽しいです。ひとり用はすぐ終わりましたが、真の魅力は対戦。自分のスレイトとほかの人のスレイトとが激突！　確かに熱い！　でもつぎに進まなくては……。

1/2　あけおめです。新年1発目は『ブラッディロア エクストリーム』でいきます。とにかく技がハデです。クリアーはすぐでした。

1/3　つぎは『メタルダンジョン』。カスタマイズしたキャラ5人で鋼鉄のダンジョンに突入。その深さ100階……困りました。と、ここで朗報。10階まででエンディングは見られるそうです。1日でクリアー！

1/4日　いいペースです。今度は『マジデスファイト』。3つの属性の石を拾って敵に投げて倒していくゲームです。そのステージ数99。また困りました。朗報はありません。ひたすら突き進むのみ。

1/10　やっと終わりました。何度も泣きそうになりました……。

1/11　『ゴーストリコン』がつぎなるターゲットです。2小隊・計6人でミッションを遂行していくようです。基本はチーム行動ですが、手柄を独占しようと単独で行動してみることに……。数分後、僕は小隊メンバーを選んでいました。ライフルやロケットランチャーなど武器がいろいろです。あらためて出動。どんどん進むうえ、指示を出すのも楽しい！　仲間は偉大です。

1/18　最後は有名な赤の広場での任務。全15ミッション制覇です。今回は上出来でした。この勢いで今年こそゴール！……できたら。



←コツコツと任務を消化し、ついに赤の広場へ！

ルール
・各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
・挑戦するゲームの順番はクジ引きで決定。
・同時に3本までのゲームの並行プレイを許可（クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え）。

全タイトルクリアーまで　あと 104／124タイトル

募集中コーナーご案内
●レターコロニー：おたより何でも！　ゆかいな（？）パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマであってもなくてもオーケー！！●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と言わずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review 500 BOX

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

クロスレビュー平均点 8.3点 読者レビュー平均点 9.4点

前作と比べ難易度が全体的に低めに設定されたことで，爽快感が格段に上がっています。アクションが苦手な方でもボタンを連打しているだけでスタイリッシュなプレイに酔えます！ キャラの成長や隠し要素など，やりこみ要素がふんだんに盛りこまれているので長く楽しめますよ。

?県 阿部一途 プレイ時間……100時間

敵だけでなくほとんどの建造物に至るまで破壊できる。そして，その破壊度合までも含めてセーブしておけるのは大容量のHDDに保存するXboxならではか。武器ごとに攻撃モーションが変化し，さまざまな効果を得られるものもあるので，アイテムをコレクションする楽しみもある。

東京都 Dr.ひろい プレイ時間……35時間

Project Gotham Racing 2

クロスレビュー平均点 8.5点 読者レビュー平均点 9.4点

鳥肌が立つほどのグラフィック。その実写と変わりない街並に囲まれ，爽快なドリフトをキメるためにこのゲームはある。登場車種もなかなか多くやり込める作り。強いて悪いところを言うなら，個人的にリプレイが充実しておらず，好きなクルマで好きなストリートレースに出られないところ。

愛知県 aJ プレイ時間……33時間

圧倒的なリアルさ，美しい町並に思わずうっとりしてしまう。オフラインで，ひとりでも長時間遊べるように工夫がされてるのは◎。難易度が細かく選べるため上級者だけでなくレースゲーム初心者も手軽に楽しめます。サウンドがクルマのエンジン音にかき消され気味なのが気になります。

高知県 GAMES BOND プレイ時間……31時間

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

クロスレビュー平均点 6.5点 読者レビュー平均点 7.0点

アクションはなかなか爽快感あり。やめたくなるほど強いボスも無限コンティニューで何とか。問題は謎解き。英語がわからないと怪しい場所，仕掛けに目を凝らし，アイテムの使い道を考え，さまざまなアクションをためさなければならず，つまりやすい。全体的に歯ごたえあり。

神奈川県 元気娘 プレイ時間……10時間

R: RACING EVOLUTION

クロスレビュー平均点 8.3点 読者レビュー平均点 9.0点

ストーリーモードは簡素だが，イベントオムニバスモードはやり込みがいがある。クルマの挙動はシミュレーターとゲームの中間という感じ。レース中のピットからの指示やライバルの無線は，いやがおうにも臨場感を高めてくれる。プレイしていてまったくストレスを感じさせない良作だ。

福島県 影山浩 プレイ時間……12時間

老舗のナムコだけあってレース本体のデキは最高クラス。ブレーキアシストなどの難度調整で，ビギナーから玄人まで楽しめます。ストーリーモードはスポ魂モノのノリでわかりやすいが，自由度が少ないのは△。ムービーの美しさとリプレイでヘリの音が入るなど芸の細かさは◎。

岐阜県 米騒動 プレイ時間……10時間

ソニックヒーローズ

クロスレビュー平均点 8.3点 読者レビュー平均点

今回の『ソニック』はチームによるアクション要素の向上が見られたが，個々のチーム専用のステージがなく，少し物足りない気分になった。楽しいのだが，せまい場所でアクションをすると意味不明の落下やダメージを受けてしまい，スピード感が損なわれる場面も。しかし，ラストは感動するほどソニックがカッコよく見えて全体的には○。

福岡県 えとち～ プレイ時間……22時間

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

クロスレビュー平均点 読者レビュー平均点 8.0点

30ステージを越えるボリュームと豊富な武器，多様な遊びに対応したマルチプレイ，さらにクリアーすると旧作が遊べるなどコストパフォーマンスが高い。操作性・敵のAIも納得のレベル。ただし全体的に難度は高め。また，英語がわからないとヒントやストーリーはまったく理解不能。

福島県 影山浩 プレイ時間……15時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い，プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・名前（P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には，住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には，コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず，②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit形式で）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（その場合は低圧縮で）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿

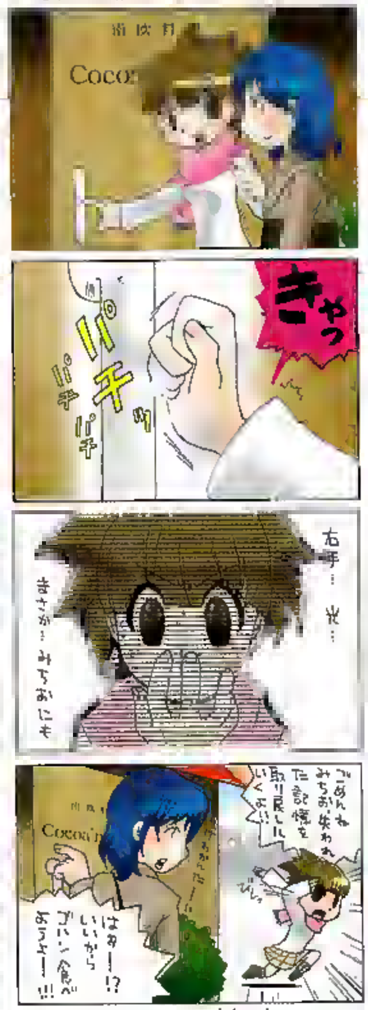
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は2月12日(木)必着です

はちみつガーデン

ここなっつ・みちお

その23.競爆注意報・ブレイクダウン編



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2004年1月30日現在（総集計まであと2号）

1	MAZU	大阪府	14900p
2	走る棺桶	福岡県	13700p
3	Dr.ひろい	東京都	9400p
	元気娘	神奈川県	9400p
5	みっともない	群馬県	9200p
6	雪泣手	茨城県	9100p
7	米騒動	岐阜県	8600p
8	よっしー	埼玉県	8000p
9	Valth	広島県	7100p
10	GAMES BOND	高知県	7000p
11	なんだかな～	東京都	6800p
12	TRICK	福岡県	6700p
13	昼月すいか	兵庫県	6600p
14	バルブヘッド	埼玉県	6500p
15	T・O	大阪府	6400p
16	サンキュー肉	神奈川県	6000p
17	エクボク	宮城県	5500p
18	テールテール	茨城県	5200p
19	CIPHER	福岡県	5000p
	アルフォンス	京都府	5000p

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで，おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ，とんでも系，どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。

お詫び [illegible] お詫びし，訂正させていただきます。

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！

文・イラスト
大島直人
(株) アートゥーン 取締役／ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

新しい一年が始まった。今年はバリバリだぜ！と言えるような年にしたい。また、このコラムも読んでくれる人に少しでも何かの役に立てたらと思い、がんばります。

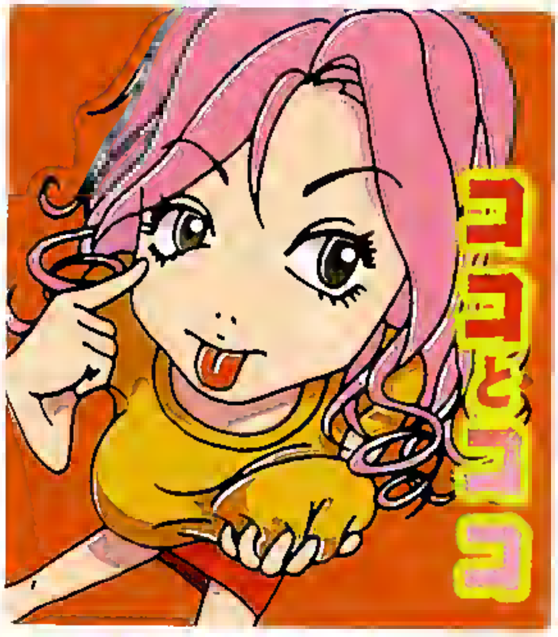
その19 共同作業で大切なこと

おもしろいと思えるアイデアも出て、コンセプトもセールスポイントも決定し、原案書、企画書、仕様書と順番に制作し、共同作業に入っていくのだが、私の中では仕様書はある意味、叩き台だと考えている。その理由をいくつか書いてみたい。

とくに新しいゲームを制作する際、作ってみないとわからないことが多々ある。それは感覚的に気持ちがよくないということかもしれないし、ユーザーにとってルールが理解しにくいということかもしれない。実際にはハードの制約により、ただ、制作できないということもある。

また、ハードの進化にともなって、ゲームデザイナー、ビジュアルデザイナーやプログラマーはスーパースペシャリストになった。そんなスペシャリストたちは、私よりも効率がよく、楽しく、気持ちよくする方法を知っている。ゲーム制作はひとりではできない。スタッフみんなの力が必要だ。ならば、私はできる限り、個々の才能を活かしながら、楽しく制作したい。

では、私にとって何が大切かというと、もちろんコンセプトがいちばん大切なのだが、制作過程の中では、ひとつひとつの仕様に対してやりたいことは何かということを明確にすること。つまり、目的と役割。そして、それをユーザーに正しく伝達するということだ。仕様のすべてが大切ではないのだ。そういった何が大切で何が大切でないかということをハッキリさせ、大切なことをスタッフみんなが共有し合い、みんながよいゲームを作ろうと思えることと、みんなが自分の才能を発揮できるようにすることだ。後半、理想も入ってきたが、私が大切にしたいことだ。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。77ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N22

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情

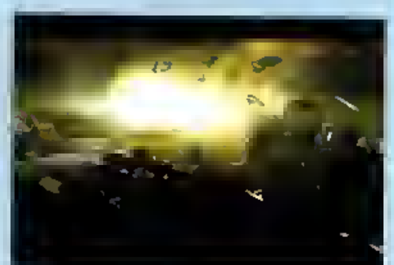


GREG (Gregoire Hellot)
あけおめって1月末でも言えるのかなーと考えてるフランスのゲームライター。かすみ版のXboxを買おうかなーと迷ってもいるらしい。

TITLE 洋ゲーと予言

明けましておめでとうございます！ 今年もよろしくお願いします！ 2004年初のコラム、いよいよスタート！ 個人的には2003年はダメダメな1年間でしたけど、2004年はうまくいけそう。で、今年は日本のXboxにとって3年目になっちゃうんです。ゲーム機として、3年目ってだいたい強化の時期です。1年目は戦争、2年目は確認、で3年目は強化というのです。ゲーム機の性能の限界がとうとう見えてきて、第二次のゲームが現れるころなんです。第二次のゲームというのは「Second Generation Games」ってコンセプト。意味は『最初のスペックを越えて、新しい開発ツールを利用して作られたゲーム』です。ドリームキャストで言えば『シェンムー』が第二世代ですし、PS2なら『グランツーリスモ4』などが第二世代ゲームです。Xboxでも、第二世代がいよいよ登場する時期になりました。たとえば『DEAD OR ALIVE Online』や『Halo2』では、いままでグラフィック機能の発表会でしか使われなかった特殊効果がやっと実用可能になった。『DOAO』ではたとえば、降っている雪が風の流れの影響を受けながら落ちたり、ろうそくなどの光の反射にも影響を受けるという、高い計算力を必要とするビジュアルエフェクトがついている。『Halo2』では、霧や雨の天候エフェクトを表示しているステージの中で、撃った弾が壁に当たると穴やこぶができ、影の映り具合までリアルタイムで表示されるんです。まさに、"ゲーム業界一のデキ"と言えるゲームは、これからもXbox専用のゲームなんです。

ですが、第二世代ゲームと言えば、そろそろ次世代のゲーム機も現れるってこと。SCEのPSPとPS3のチップが発表されたり、任天堂の次世代ゲーム機の機能が知らされたりしている時期に、Xbox2はどうなってるんだろう？ 1月中旬にラスベガスで行われたCESというゲームショーを機会に、Xboxチーフオフィサーのロビー Bachがいろんな発表をしました。クリスマスで安くなった任天堂のゲームキューブよりも売れたXboxが、やっと確実に世界2位のゲーム機になったのです。そして、Xbox2に関する発言もありました。「Xbox2の件に関しては、我々の目的はライバル社を一歩も先に進めさせられないよう早めに出さないといけない」。というわけで、PS2発売の1年半後に発売されたXboxのように遅れて出すのはいけない。噂によると、Xbox2の内蔵マイクロチップはIBMに任せられて、ハードディスクが搭載されるかどうかはまだ秘密だそうです。もしもXboxの大きな特徴であるハードディスクがなくなるとすると、その代わりのXbox2の特徴は何になるんだろうなー。あ、そうそう。最後にもうひとつ噂によると、Xbox2は2005年発売だって。信じていいのかなー？



↑昨年のE3デモが公開されてから、ほとんど新しい情報が出ていない『HALO2』。全世界のファンが待ってるけれど、遊べるのはいつ？

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章

東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：07　フロー理論（その2）

チクセントミハイがフロー理論を提唱したのは1970年代の末のことだった。それ以来、さまざまな人間の活動に対してフロー理論の適用が試みられてきた。たとえば、スポーツや教育・学習、舞踊や労働などである。フロー状態を判定する心理学的な調査手法（ESMという）も開発されて、客観的にフロー状態を測定することが今日では可能になった。

ところが、不思議なことに、フロー理論をゲームに適用して、ゲームのおもしろさに夢中になる人間の心理状態を解明した研究はほとんどない。わずかに注目されるのは、ウェブスター（J.Webster）とマルトッチオ（J.J.Martocchio）が1992年から1995年にかけて発表した一連の共同研究だ。

彼らは、コンピュータを媒体としたコミュニケーションにおいて、ソフトウェアのデザインがどのようにフローを促進するか研究した。そして、コンピュータやソフトウェアを操作する楽しさ（プレイフルネスplayfulness）を解き明かしたのだ。テレビゲームはコンピュータを利用した遊びにほかならないから、今後、テレビゲームのおもしろさを解明する上で、彼らの研究は大いに参考になるに違いない。

フロー理論というのは人間と環境の相互作用を説明する理論だ。人間を僕たちに、環境をゲームに置き換えてみると、見事にフロー理論が成立することに気がつく。

僕たちがテレビゲームで遊ぶとき、ゲームでひと儲けするぞとは考えない。ゲームをやること自体が目的で、それ以外に何も報酬を期待しない。なかにはゲームなんて時間の無駄だと思う人がいるかも知れないけれど、そういう人はゲームプレイヤーには向かないだけだ。

僕たちが夢中になれるゲームは僕たちのプレイ能力に左右される。おもしろいと感じて夢中になれるゲームとそうでないゲームはプレイヤーの腕によって違うのだ。ゲーム自体がおもしろさを持っていたり持っていなかったりするのではなく、それをプレイする僕たち次第でおもしろくなるし、おもしろくなくなるのだ。あまりに簡単なゲームは退屈だし、反対にあまりに難しいゲームでは不安になる。自分が挑戦するのにちょうどよい程度のゲームのレベルが存在する。

ゲームの最中、僕たちは画面に展開される状況に応じて、コントローラなどを使って情報を入力する。入力したデータはハードウェアの中で即座に計算され、次の状況が画面に展開する。ただちに僕たちはコントローラで次を入力する。つまり、僕たちとゲームソフトの間には緊張感溢れるリアルタイムの相互関係が発生している。

そして、僕たちは時間を忘れてゲームに没頭する。おもしろいゲームで遊んでいると時間の経つのがものすごく早い。ゲームにはまること1時間、2時間……。そう、それこそがテレビゲームのフロー状態なのだ。

課外授業

プレイフルネスという言葉は邦訳しにくい。同じように使われる言葉にエンターテインメント（entertainment）がある。どちらも「楽しみ」「おもしろさ」に当てはまる。でもそれぞれ微妙にニュアンスが違う。日本ではプレイフルネスというのはプレイヤーからみた表現として、エンターテインメントはどちらかというと作り手からみた表現として使われている。

Illustration:YUZURIHA　Satoshi

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice
エンジェルボイス

Vol.16　新谷良子

"癒し系アホ声"を極めたい……

小学校高学年のころ、美少女戦士セーラームーンになりたくて、「どうしたらセーラームーンになれるんだろう？」って日夜考えていました（笑）。当然、実生活では絶対になれないのですが、中学のときに友だちから"声優"の存在を教えてもらって、「これなら変身できるかな？」って思いました。で、よく考えてみると、声優という仕事はセーラームーンどころか、猫にだって、男の子にだってなれる。いろんな人の人生を生きられるということで、声優になりたいという夢が膨らんでいきました。

印象的なキャラは、やっぱり『ギャラクシーエンジェル』のミルフィーユです。デビューからいまでもやっていますし、いっしょに大きくなってきた感があります。でも、最初のころは、記憶がとんじゃうくらい緊張していたんです。7～8話くらいまでは、アフレコの現場に入るのがイヤになるくらい緊張していたのですが、あるときふと「スタッフや共演者のみんなは、私を助けようとしてくれているんだ」って気がついてからは、私のまわりにあった壁は壊れていきました。そういう意味では、とても恵まれた現場でしたね。

ゲームは好きで、けっこう遊んだりします。とくにお気に入りは『ファンタシースターオンライン』。最初はドリームキャストで遊んだのですが、そのときはあまりにも下手で、チャット担当だったんです。「ありがとう！」とかタイプしたり……（笑）。私は、わりとお話を楽しむのが好きみたいで、とにかくさきへと進みたがるんです。『PSO』では、弱いのにバーっと仲間を集めて、みんなの陰から攻撃をするタイプですね。「経験値だけください。その代わりアイテムは要りません」って感じ（笑）。ゲームセンターも好きで、格闘ゲームで遊ぶのですが、ストーリー仕立ての『キング・オブ・ファイターズ』とか好きですね。アテナとか演じてみたいです。ただ単に「サイコボール！」って言いたいだけなんですけど（笑）。

私が声優として目指しているのは、"アホ声路線"です（笑）。あるとき、声優の友だちから、「いい意味でアホ声」だよ、って言われたのですが、私にはそれがすごい誉め言葉に聞こえたんです。かわいい声の声優さんというのは想像できますけど、"アホ声"となるとなかなか出てきませんよね？　ならば、「私、この道を極めたい！」って思ったんです。"アホ声"でみんなに安らぎを与えられたら……って思っているんです。



PROFILE
しんたに・りょうこ
「キャラになりきるタイプではなく、キャラを引き寄せるタイプ」という新谷さん。彼女が演じるキャラは、まさに彼女だからこそ可能だった。

見知らぬ人たちとお話ができるオンラインゲームが大好きという新谷さんのHPはコチラ⇒http://www.vi-vo.biz/



12ステージ攻略&ムービー、コスチューム情報を公開！

O・TO・GI おとぎ 百鬼討伐絵巻

前号から引き続き、本編と百鬼討伐12ステージを攻略。さらにプレイヤーキャラの違いによって変化するムービーや、条件入手で選べるようになるコスチュームの情報も掲載！

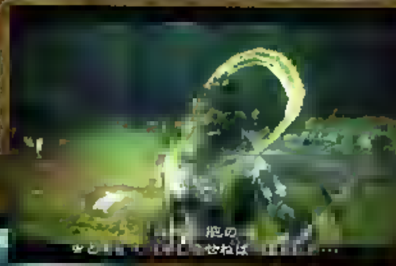
A action			
タイトル	オトギ　ヒャッキトウバツエマキ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクション
発売日	発売中(2003年12月25日発売)	価格	6800円(税別)
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：竹内将典
ブロック数	5～12ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	音声はそのままで前作海外版「O-TO-GI:Myth of Demons」同梱(初回出荷分から2004年1月末までの期間限定生産)		

選んだキャラによって変化するムービーシーンをチェック！

本編ステージでは、選択するキャラによって開始時やクリアー後などに、そのキャラならではのムービーが発生する。今号の攻略範囲まででは水陰の里、白虎殿、蓮華の池、鬼喰い松、底津国、紅蓮の都の6ステージがそれに該当。以下にそれらのムービーを抜粋して公開しよう。とくに、水陰の里は綱や貞光の宿命を感じさせる内容で必見だ。

水陰の里　渡辺綱編

➡土蜘蛛に一族を滅ぼされた綱は、彼らに深い恨みを抱いている。水陰の里を綱でクリアーすると、その思いに触れ、もっと強い敵との対決を晴明に要求する。





水陰の里　碓氷貞光編

⬅水陰の里を貞光でクリアーすると、ふと貞光が里を見渡して思いにふける。何やら懐かしい気がするらしいのだが……。貞光の生い立ちと何か関係が

白虎殿　坂田公時編





⬆将門との対決に公時を選ぶと特殊ムービーに。かつて反…として朝廷と…った公時は、将門の無念がわかる存在。決着後、止めを刺せと言う将門に黙って背を向け…

蓮華の池



⬆綱、貞光、季…の3人でプレイするとムービーにキャラシーンが挿入される。3人の個性が光るセリフも聞ける。

鬼喰い松



⬆公時か…武…始まるのムービ…の数少ないセ…

底津国



⬆綱か貞光ならクリアー後に巣穴からの脱出シーンが挿入。白銀人の手で滅ぼされる土蜘蛛一族の最期を見届けられる。

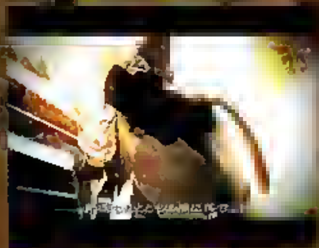
紅蓮の都



⬆晴明を選ぶと…ムービーが追加…都を攻撃し…白銀…に対し、冷静を装いつつもすごむ晴明にシビレル！

白虎殿～奈落の淵までの本編&百鬼討伐ステージを攻略

今回はフェイズ4～7のステージを攻略。本編は白虎殿から奈落の淵まで、百鬼討伐は橋合戦から舟打までだ。今回の範囲ではフェイズ6の封珠院クリアー後、ストーリー的に新たな展開を見せる。以降、しばらくは頼光とそれ以外の面々で別ルートを進むことになる。頼光単独でのステージがあるので、頼光の霊格が低ければ再修祓でアップさせよう。



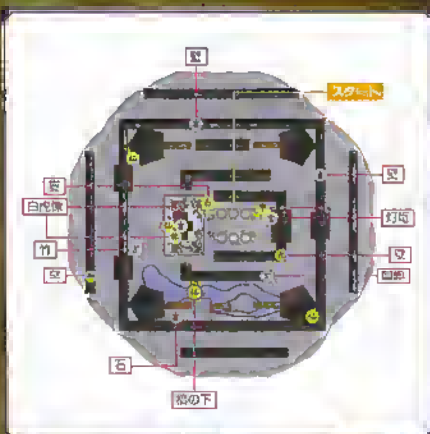
↑封珠院クリアー後、九尾狐の手によって頼光は奈落の淵に落とされてしまう

フェイズ4～7までにプレイ可能な本編&百鬼討伐ステージ

フェイズ	本編ステージ	百鬼討伐ステージ
4	白虎殿・蓮華の池	橋合戦・御霊取り
5	鬼喰い松・底津国	草打
6	封珠院	白銀逃散
7	紅蓮の都・奈落の淵	舟打

白虎殿 びゃっこでん

クリアー条件　平将門を討伐せよ



●地脈効果

頼光	6	貞光	2
公時	6	季武	3
綱	2	晴明	2

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

平将門(タイラノマサカド)
髑武者(オボロムシャ)

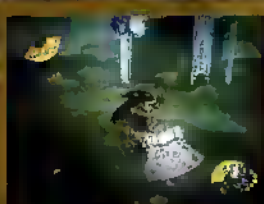
●条件入手

公時でクリアーすると'火焔の斧'を入手

四隅の楼閣を壊して一騎討ちを挑め

将門と対決するステージ。頼光と公時から選べるが、投げが可能で破壊力のある公時のほうがやや楽だ。おすすめ呪具は'瑞光の玉帯'か'仙珠の腕輪'。

将門は馬に乗って登場し、体当たりしてくるが、やがてマップ四隅の楼閣に登って雷撃を放ってくる。そこで、さきに四隅の楼閣を壊しにいこう。大攻撃で壊せるが、将門が登った楼閣は結界が張られるので、髑武者を吹っ飛ばしてぶつけて壊そう。公時なら投げ飛ばしてぶつければいい。楼閣をすべて破壊すると将門が馬を降りて向かってくる。こちらの攻撃はガードされやすいが、やや離れた位置から大攻撃を連発していけばヒットさせられる。



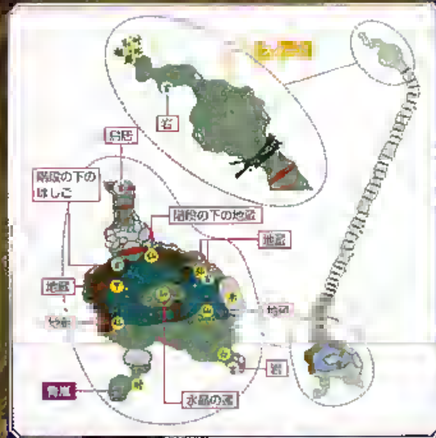
←将門が登った楼閣には髑武者をぶつけて破壊。



↑公時なら基本的に大攻撃を連発するだけでいい。斬り上げ後、空中B→Yの斬り下ろしを叩きつける戦法も有効。

蓮華の池 れんげのいけ

クリアー条件　土蜘蛛の頭領汰地唐を討伐せよ



●地脈効果

頼光	5	貞光	4
公時	2	季武	5
綱	8	晴明	4

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

汰地唐(タジカラ)
甲蜘蛛(カブトグモ)
老白蜘蛛(オイシログモ)
芥火蜘蛛(アクタビグモ)

●条件入手

綱でクリアーすると"沂龍"を入手

青嵐の洞窟を利用して汰地唐と対決！

スタート地点の老白蜘蛛を倒すと真のボスである汰地唐が出現する。ムービー後はすぐに、画面の手前方向にダッシュ(下+右トリガ)し、池の広場まで突っ走ろう。一本道には途中3ヵ所に崩れた鳥居がある。最初の鳥居は左、ふたつ目は右に走ってかわし、3つ目は大攻撃ですす速く壊してしまおう。池に着くと汰地唐との対決に。この戦いは"青嵐"のある隠し洞窟を利用しよう。マップで広場の右下あたりにいる芥火蜘蛛をある程度倒すと隠し洞窟が開き、中から芥火蜘蛛の援軍が出現する。これらを倒して洞窟に入れば、汰地唐の接近攻撃は当たらない。あとは炎攻撃をかわしつつ、コンボ攻撃→バックダッシュで退避をくり返せばいい。汰地唐のHPを半分以下にすると金糸雨を放ってくる。これは強力なのですす速くバックダッシュでかわそう。

このステージは隠し洞窟を利用すれば綱、貞光、季武の誰を選んでもいいが、物攻の高い綱が比較的楽。霊符は攻撃に利用するなら胡蝶、呪具は赤炎対策に'白蛇の首飾り'がいい。

鬼喰い松 おにくいまつ

クリアー条件　迫り来る蠱毒から結界を守りぬけ



●地脈効果

頼光	3	貞光	1
公時	4	季武	7
綱	2	晴明	5

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

白銀人(シロガネビト)
蒼月傀儡(ソウゲツクグツ)
炎輪傀儡(エンリンクグツ)
蠱毒(コドク)

●条件入手

なし

大量の蠱毒が出たら端から吹っ飛ばそう

スタート地点の松の木に向かってくる蠱毒をせん滅するのが目的。蠱毒は倒すと爆発するので、大攻撃で吹っ飛ばしていこう。キャラは公時でも季武でもいい。呪具は白銀人の封印対策として'黄泉津櫛'を装備しておこう。

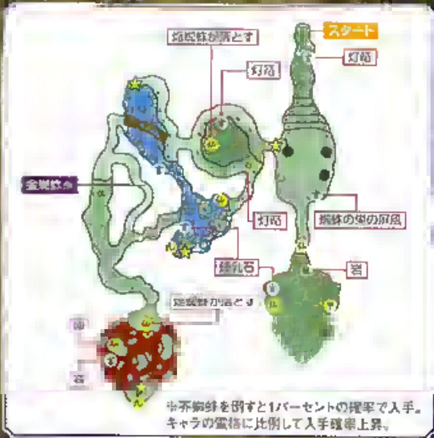
スタートしたら、まずは中央の障害物を壊しつつ、前方中央と左の細い道から迫ってくる蠱毒を倒していこう。しばらくすると白銀人の呼びかけで大量の蠱毒が出現する。半円の陣形で迫ってくるので、端から内側に向かって吹っ飛ばし、誘爆を狙っていこう。

ちなみにマップ内には端のほうにも筋力珠などのアイテムがあるが、初回はクリアーを優先し、再修祓で回収するようにしたほうがいいだろう。

マーク解説　仙露(生命力回復)　九曜石(巫力回復)　白金爪(攻撃力増)　甲骸(防御力増)　朱雀大草(巫力維持)　龍眼石(状態異常回復)
筋力珠　体力珠　知力珠　耐性珠　敏捷珠　修羅命(陰陽形)　符霊

底津国 そこつくに

クリアー条件 結界の要を打ち砕き、汰地唐を討伐せよ



※芥蜘蛛を倒すと1パーセントの確率で入手。キャラの霊格に比例して入手確率上昇。

●地脈効果

頼光	2	貞光	5
公時	3	季武	1
綱	6	晴明	2

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

甲蜘蛛(カブトクモ)
焔蜘蛛(ホムラグモ)
老白蜘蛛(オイシログモ)
礫蜘蛛(ツブテグモ)
芥蜘蛛(アクタグモ)
芥火蜘蛛(アクタビグモ)
汰地唐(タジカラ)

●条件入手

綱でクリアーすると"装束－綱(弐之式)"を入手

巫術士の亡骸を壊して汰地唐との決戦へ!

汰地唐との決戦があるので、範囲攻撃が可能な綱がおすすめ。霊符は胡蝶、呪具は"白蛇の首飾り"を選ぼう。

汰地唐の巣はマップ右下だが、入り口に結界が張られている。結界はマップの★の場所にある巫術師の亡骸を、すべて壊せば解くことができるぞ。

汰地唐との戦闘に入ったら、汰地唐の左右に4本ずつある蜘蛛の脚の化石を破壊。あとは頭をロックオンし、接近コンボ攻撃をくり返せばいい。金糸雨はバックダッシュで回避だ。



巫術士の亡骸

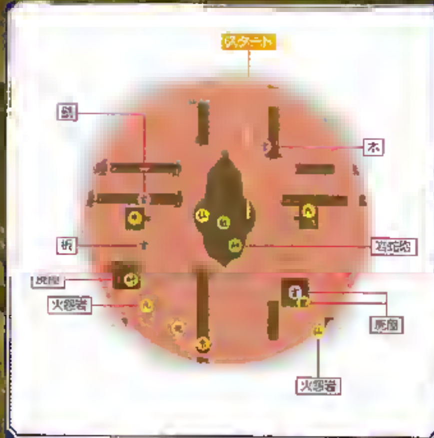
←結界を解くカギになっている巫術師の亡骸。4つすべてを破壊しよう。



↑化石を壊したら、汰地唐の頭に接近して空中範囲攻撃のコンボをおみまい!

紅蓮の都 ぐれんのみやこ

クリアー条件 結界をつくる四つの楔を破壊せよ



●地脈効果

頼光	3	貞光	2
公時	5	季武	4
綱	2	晴明	10

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

白銀人(シロガネビト)
蒼月傀儡(ソウゲツクグツ)
炎輪傀儡(エンリンクグツ)
蟲毒(コドク)
封炎僧正(フウエンソウジョウ)

●条件入手

晴明でクリアーすると"双龍扇"を入手

空中の敵を投げつけて4つの楔を破壊!

このステージは、投げが可能で地脈加護の高い晴明がだんぜん有利。霊符は防御面を優先し、どの敵にも弱点を突かれない六合を装備しよう。呪具はこのフェイズから神苑(ショップ)で買える"鬼喰いの鈴"で決まりだ。

目標の楔は空中を時計回りに移動しており、敵をぶつけると破壊できる。楔の進路に先回りし、周辺の火怨者や炎輪傀儡を投げ飛ばしてぶつけていこう。楔をふたつ壊すと蟲毒が出現するので、近寄ってきたら巫術で迎撃しつつ、急いで残りの楔を破壊しよう。



←敵をつかみ、楔に狙いを定めて投げつけよう。

封珠院 ふうじゅいん

クリアー条件 白珠を手に入れ、帰還せよ



※白珠入手後の帰り道で隠し部屋を見つけると入手可能。

●地脈効果

頼光	8	貞光	4
公時	2	季武	6
綱	1	晴明	6

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

骸人(ムクロビト)
氷陣式(ヒョウジンシキ)
炎陣式(エンジンシキ)
石鬼(イシオニ)

●条件入手

なし

白珠の間からの帰りは2階のルートをたどれ

最奥の部屋にある白珠を手に入れ、スタート地点まで戻るのが目的だ。もたもたしていると巫力が尽きてしまうこともあるので、敵は無視してダッシュで進んでいこう。白珠を取ると部屋の扉が閉ざされるが、2階の壊せる扉から部屋を出られる。また、マップ右下の部屋に吊り天井のトラップが出現するが、斬り上げで壊せる。"玉滴杯"の入手も忘れずに。スタート地点手前の部屋の床に触れると、扉が閉ざされて大量の石鬼が出現。ここは石鬼を扉にぶつけて破壊しよう。なお、頼光の装備は防御面から霊符は霜、呪具は"白蛇の首飾り"がおすすめだ。

奈落の淵 ならくのふち

クリアー条件 半身を護りつつ、深殿を目指せ



●地脈効果

頼光	4	貞光	3
公時	1	季武	2
綱	1	晴明	3

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

鬼火(オニビ)
朱骸(アケムクロ)

●条件入手

頼光でクリアーすると"神薙の剣"を入手

沿岸の舟をたどるように半身を誘導していこう

頼光の半身を導きつつ、マップ右上の深殿入り口にたどり着くのが目的。霊符は蒼龍、呪具は"鬼喰いの鈴"がおすすめだ。スタートすると、半身はまずAの灯篭に向かう。そのあいだに朱骸を河に吹っ飛ばして倒しつつ、B一帯の灯篭を壊そう。つぎにAの灯篭を壊して半身を沿岸の舟に誘導。そのあと、C～Eの灯篭をすべて壊し、沿岸の舟をたどらせるように半身を導こう。半身が鬼火に引っかかったら蒼龍で倒せばいい。半身が深殿に到着し、こちらも深殿前の階段を登ればクリアーだ。



←舟に半身を導けば、岸の朱骸の攻撃から守れる。

マーク解説 仙露(生命力回復) 九曜石(巫力回復) 白金爪(攻撃力増) 甲骸(防御力増) 朱雀天草(巫力維持) 龍眼石(状態異常回復)
筋力珠 体力珠 知力珠 耐性珠 敏捷珠 修羅命(陰陽形) 宝箱

橋合戦
はしがっせん

●出現条件　琥珀の石牢・霞の渓谷・火焔の祀り場をクリアー
●クリアー条件　桜の木を守りながら妖鬼を50体討伐
●条件入手　クリアーすると"反魂鏡"を入手

向かってくる妖鬼を吹っ飛ばして川に落とせ

橋を渡ってくる妖鬼から、スタート地点の桜の木を守る。妖鬼は骸人と朧武者で、どちらも吹っ飛ばして河に落として、初めて討伐数に数えられる。使用キャラは範囲攻撃が可能な綱がオススメ。大軍には、早めに範囲攻撃を。なお、初回は妖鬼を50体倒せばクリアー。2回目以降は、桜の木が破壊されるまで何体倒せるかに挑戦可能だ。


⬆敵が少ないうちは橋の中央まで進み、大攻撃で河に吹っ飛ばしていこう。


⬆敵が増えてきし　桜の木　ばへ。木の根元で範囲　ち、桜を守ろう。

御霊取り
みたまとり

●出現条件　琥珀の石牢・霞の渓谷・火焔の祀り場をクリアー
●クリアー条件　3分以内に7000巫力分の御魂を回収
●条件入手　とくになし

トラップに気をつけて飛来する御霊をキャッチ

御霊は3色あるので、より多くの巫力量を得られるものを優先して取っていこう。また、大量の氷攻撃後に必ず御霊が固まって飛来するので、そこで大量キャッチを狙おう。御霊に似た氷礫と怨火砲は、よく見てかわすこと。このステージは公時以外なら誰でもいい。呪具は"鬼喰いの鈴"がベスト。

御霊の巫力量は3種類


ピンク 100


青 300


オレンジ 1000

よく似たトラップに注意！


氷礫
⬆ダメージ＋凍結の効果が厄介。


怨火砲
⬆ぶつかるとかなりのダメージに！



⬆固まってくる御霊は最大の狙い目。高い位置のものはジャンプでキャッチだ。

草打
くさうち

●出現条件　白虎殿・蓮華の池をクリアー
●クリアー条件　草地を5割以上破壊する
●条件入手　クリアーすると"八咫宝鏡"を入手

公時か晴明の投げで草地をむだなく破壊

敵を地面にぶつけて草地を開墾するのが目的なので、投げで草地を狙って破壊できる公時か晴明がおすすめだ。呪具は赤炎を防げるものを選ぼう。敵のうち芥火蜘蛛と焔蜘蛛は誘爆しない場所に投げ、1匹ずつ大事に使って草地をむだなく壊していこう。火怨岩を含むすべての敵を倒すまでに、5割以上の草地を破壊すればクリアーだ。


⬆火怨岩はつかんでから一定時間で爆発する。すばやく遠くへ投げるつもりで。



⬆焔蜘蛛は3回ほど投げられる。ほかの敵にぶつけないよう、草地を転がそう。

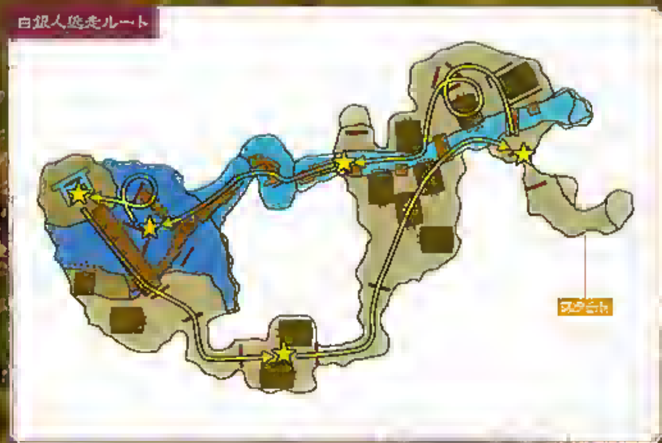
白銀逃散
しろがねちょうさん

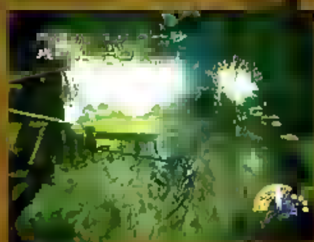
●出現条件　鬼喰い松・底津国をクリアー
●クリアー条件　3分30秒以内に10体の白銀人を全滅
●条件入手　クリアーすると"鴻牙"を入手

白銀人の逃走ルートと停留場所を覚えて倒せ

逃げ回る白銀人10体を全滅させればクリアーとなる。おすすめキャラはダッシュ距離の長い貞光か、接近後に範囲攻撃で白銀人を攻撃できる綱だ。霊符は鳳凰、呪具は封印を防げるものを装備しよう。白銀人は下図の矢印のルートで逃げ回る。途中の★の地点で立ち止まるので、そこでロックオン→接近攻撃を狙おう。固まっているところへ鳳凰を放つのも有効。当てれば白銀人を燃やして徐々にダメージを与えられる。また、白銀人は2周目以降に水路方面とスタート方面に分かれることがある。スタート地点のほうに逃げたものを見落とさないようにしよう。

白銀人逃走ルート




⬆瞬間移動で接近したら鳳凰で燃やす。くり返せば逃げられても力尽きるぞ。


⬆1周したらスタート地点に行き、逃げ込んでいる白銀人がいないかチェック。

舟打
ふなうち

●出現条件　封珠院をクリアー
●クリアー条件　船に乗った妖鬼を20体以上水に落とす
●条件入手　クリアーすると"風華の笄"を入手

石鬼を投げ飛ばして舟を破壊していこう

目的は船上の妖鬼を20体以上倒すことだが、実際には桟橋に出現する石鬼をぶつけて船を破壊していくことになる。船を壊すには中央の丸い鏡に石鬼をぶつける必要があるので、投げで狙える公時か晴明で挑戦しよう。霊符や呪具はなくていい。投げるときは船の鏡のやや右側に狙いを定めよう。沖を行く船はジャンプで飛距離を伸ばす必要もあるぞ。船は全部で7隻出現するが、最後の2隻を壊せればクリアーは可能。それ以前の船を沈められなくてもあきらめないように。

石鬼をつかんで狙いを定める


⬆石鬼が出現したら、すぐにつかんで上下左右で鏡のやや右に狙いを定めよう。

ジャンプで飛距離調節


⬆狙いを定めたら投げるだけ。遠くの船はジャンプ投げで飛距離を伸ばそう。

初登場妖鬼データ

今回の攻略範囲で新たに登場する妖鬼のデータを公開。将門と汰地唐は形態や出現ステージでパラメーターが異なるぞ。



平将門（騎馬）　タイラノマサカド

属性	出現ステージ
白虎	白虎殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
3500	640	80	120	0	0	0

攻撃（威力）※追加効果				
攻撃（威力）※追加効果	騎突 (480)	蹄踏み (430)	豪騎突 (350)	雷珠/紫雷 (430/580)



平将門（徒歩）　タイラノマサカド

属性	出現ステージ
白虎	白虎殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
10500	120	95	120	15600	4000	0

攻撃（威力）※追加効果	飛炎斬り (450)	居合・落華 (840)	居合・疾風 (880)	三連刃 (400/400/520)	雷珠/紫雷 (430/580)



朧武者　オボロムシャ

属性	出現ステージ
白虎	白虎殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
1400	115	70	70	300	10	1000

攻撃（威力）※追加効果	朧騎突 (300)	灰雷珠 (430)	—	—



汰地唐　タジカラ

属性	出現ステージ
朱雀	蓮華の池

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
12000	128000	93	105	16800	5000	0

攻撃（威力）※追加効果	轟突 (560)	轟落 (720)	岩轟落 (740)	爆火 (470) ※赤炎	猛火 (480) ※赤炎	金糸雨 (560) ※赤炎

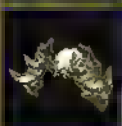


汰地唐（底津国）　タジカラ

属性	出現ステージ
朱雀	底津国

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
3200	4000	85	130	12000	6000	0

攻撃（威力）※追加効果	爆火 (470) ※赤炎	金糸雨 (560) ※赤炎	—	—

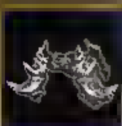


老白蜘蛛　オイシログモ

属性	出現ステージ
蒼龍	蓮華の池

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
3500	460	110	100	6000	1500	100

攻撃（威力）※追加効果	甲突 (520)	跳び甲突 (610)	—	—

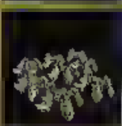


黒鉄蜘蛛　クロガネグモ

属性	出現ステージ
蒼龍	底津国

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
3600	95	120	60	960	90	300

攻撃（威力）※追加効果	鉄甲突 (420)	跳び鉄甲突 (540)	—	—



芥蜘蛛　アクタグモ

属性	出現ステージ
蒼龍	蓮華の池

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
530	3	30	30	120	5	100

攻撃（威力）※追加効果	芥甲突 (120)	跳び芥甲突 (145)	—	—



蠱毒　コドク

属性	出現ステージ
玄武	鬼喰い松

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
1500	25	100	10	540	0	0

攻撃（威力）※追加効果	紫荒火 (820) ※封印	—	—	—



氷陣式　ヒョウジンシキ

属性	出現ステージ
玄武	封珠院

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
1200	80	70	130	420	70	0

攻撃（威力）※追加効果	拳撃 (480)	地式 (380)	氷刃 (580) ※凍結	—



炎陣式　エンジンシキ

属性	出現ステージ
朱雀	封珠院

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
4600	80	75	150	900	100	0

攻撃（威力）※追加効果	拳撃 (480)	散華火弾 (340)	赤火連弾 (320) ※赤炎	—



朱骸（奈落の淵）　アケムクロ

属性	出現ステージ
朱雀	奈落の淵

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
9600	80	180	75	900	90	600

攻撃（威力）※追加効果	炎薙ぎ (640) ※赤炎	炎砕き (580) ※赤炎	二連炎撃 (200／210) ※赤炎



鬼火　オニビ

属性	出現ステージ
朱雀	奈落の淵

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
1	25	75	50	50	5	100

攻撃（威力）※追加効果	鬼火 (200) ※赤炎	—	—	—

追加呪具データ

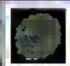
フェイズ4～7で入手可能になる呪具は10種類。なかでも"鬼喰いの鈴"は優れもの。重宝するのでぜひ購入しよう。

斑の数珠　マダラノジュズ



重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.1	12800	なし	神苑（フェイズ7から）	能力アップはしないが，巫術を使ったときの巫力の消費量を半分に抑えることができる。

反魂鏡　ハンコンキョウ



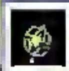
重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.4	4400	なし	"櫓合戦"をクリアーする	HPが3分の1以下になったときに物理攻撃，物理防御，巫術攻撃，巫術防御が1.5倍になる。

玉滴杯　ギョクテキハイ



重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.1	1220	なし	"封珠院"マップ上で入手	妖鬼を倒したときに出現する禍魂の量が増え，獲得したときにお金が1.5倍にカウントされる。

鬼喰いの鈴　オニクイノスズ



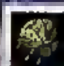
重量	値段	能力補正	入手場所	説明
4.2	9850	HP回復スピード-25	神苑（フェイズ7から）	HPの回復スピードが落ちるが，封印や赤炎，青炎といったあらゆる状態異常を防ぐことができる。

流玉の器　リュウギョクノウツワ



重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.2	2250	なし	神苑（フェイズ7から）	装備すると巫力が尽きても落下せずに水面を歩ける。また，水面でのジャンプ力低下がなくなる。

黄金の蟲珠　コガネノムシダマ



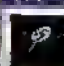
重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.6	5300	物理防御+35 巫術防御-10	神苑（フェイズ4から）	物理防御を大幅にアップすることができる。その反面，巫術防御はやや低下してしまう。

霊言の扇子　レイゴンノセンス



重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.3	6250	物理防御-10 巫術防御+35	神苑（フェイズ4から）	黄金の蟲珠と逆の効果を持つ。物理防御と引き換えに，巫術防御を大幅にアップすることができる。

破冷の打楽　ハレイノダガク



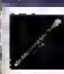
重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.5	3820	状態異常耐性+20	神苑（フェイズ6から）	状態異常耐性をアップし，なおかつ敵の攻撃による凍結効果を完全に防ぐことができる。

風華の車　カザハナノクルマ



重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.3	2380	1段目ジャンプ力+5	"舟行"をクリアーする	装備していると小攻撃でも敵を吹っ飛ばせるようになる。また，1段目のジャンプ力が若干上がる。

千里の矢　センリノヤ



重量	値段	能力補正	入手場所	説明
0.3	7780	なし	神苑（フェイズ10から）	能力補正効果はまったくないが，装備するだけでロックオン可能な距離が通常の1.3倍に伸びる。

装束を入手すればコスチュームの選択が可能に！

特定の条件を満たすことで、" 束を入手できる。そうすれば、キャラ 選択画面でYボタンを押すことにより、プレイヤーキャラのコスチュームを 更することが可能になるのだ。装束は各キャラ3種類ず 用意され、それぞれの 。君は全部揃えら

頼光

公時

綱



貞光

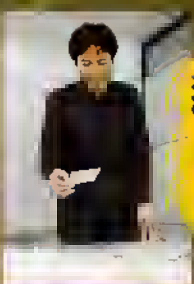
季武

晴明



フロム・ソフトウェア合同企画"O·TO·GIで一句"大賞決定!!

前々号から募集していたフロム・ソフトウェアとの合同企画"O·TO·GIで一句"の選考が先日行われ、ついに栄えある大賞受賞者が決定！
その栄誉に輝いたのは、俳号(ペンネーム)・ファルコンXさん！ ファルコンXさんには、右のキャラデザイナー氏直筆の晴明イラストに、竹内プロデューサー直筆の大賞受賞句入り色紙を贈呈。
さらに、急遽"特別賞"として、俳号・春雛さんの作品も受賞決定。イラスト入りの力作だったが、あろうことか"短歌"であったために、大賞は見送られることに。しかし、右の頼光イラスト色紙が贈呈されるので、悲観せぬよう。とにかくたくさんのご応募、ありがとうございました！



➡珍作に思わず笑みが。しかし名作・佳作も多く、選考作業は難航！

竹内プロデューサー 選考中



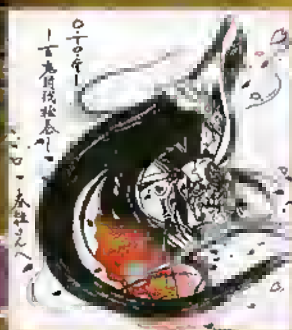
大賞の一句はコレだ！



審査委員長
竹内将典プロデューサー
選評

予想以上にたくさん応募して頂いて、正直驚きました。どれも力作で、選ぶのにかなりの時間迷ってしまいました。皆さんが本当にゲームをよくプレイしていると感じられて、大変うれしいです。今回はシンプルに世界観を表現しているものを選ばせて頂きました。

急遽、特別賞も！



応募が短歌(五七五七七)だったために、特別賞になった春雛さんには、頼光色紙授与。

"ファミ通Xbox賞"の一部も公開

大賞を逃しても悲観することなかれ。当編集部が選考した50名の方々には、"ファミ通Xbox賞"を授与。副賞として、下のオリジナルテレカを贈呈！ 受賞者の句の一部も、ここで公開します。公開されなかった受賞者も含め、2月末日までにはテレカをお届けする予定。また、赤字の句は、惜しくも最終選考まで残った句(けっきょく、同じファミ通Xbox賞だけど…)。しかし、胸を張って友人、知人に自慢していただきたい！



一作目も　女人に頸で　使われる　保憲

罪負の　桜の花は　今一度咲く　イムフィカ

O·TO·GIはね　爽快感が　たまらない　エクボク

砕け散る　鬼も世界も　美しく　BJ

その鎌は　悪を切り裂く　朧月　GAMES BOND

ひな曇り　碓氷の坂に　綴舞ひ　白浦

己が薙ぐ　屍の色に　雪を見て　Kaput

紅葉散る　無常に泣くか　鬼の角　鬼丸

頼光で　現し世に重ねて　憂さ晴らし　XUELONG

理に　外れし妖鬼　討伐す　SHOGO

季武の　あの紙の下は　ハンサムボーイ　小田田陽介

初夢に　大蜘蛛追われ　うなされる　FA02

雅なる　技と巫術の　神楽舞　コロンボ

平安に　舞い散る百鬼と　桜花　snatch

報われぬ　妖哭きて　黙する　阿部一途

双扇の　凛々しき舞に　桜花散る　やみのあかり

鬼·即·斬　夢か現か　幻か　マグネシウム

闇満つる　肥った鵺の　懲かしさ　桜本修

黒髪を　靡かせ凛々し　彼の姿　まる

物の怪が　愛でる血染めの　狂吹雪　G·N·A

戻りきて　鈴が御声に　桜花と佇つ　百足と遊ぶ虫ケラ

O·TO·GI特典プレゼント当選者

前号で募集したサウンドトラックCD付き設定絵画集は抽選のうえ、千葉県：松原佐和さん、熊本県：酒井照正さん、千葉県：堀井紘司さん、熊本県：松本英之さん、千葉県：清水美保さんにプレゼント！　おめでとう!!

ソニックヒーローズ



ステージ3から6までを攻略！中盤を一気に駆け抜けろ！

それぞれの目的のもとエッグマンを追う4つのチーム。今回はそれぞれのストーリーが交錯し始めるステージ中盤まで一気に行くぜ！

メトロポリスとカジノパーク

今回攻略するのはステージ3のグランドメトロポリスから、3回目のボス戦となるロボットカーニバルまで。巨大都市やエネルギープラント、そしてカジノの町をズバっと駆け抜けて、エッグマンを追い詰めろ！

タイトル	ソニックヒーローズ
発売元	セガ
発売日	発売中(2003年12月30日)
開発	ソニックチーム
ジャンル	ハイスピードチームアクション
価格	6980円(税別)
制作	プロデューサー 中裕司
ブロック	8ブロック以上
対象年齢	全年齢
対応	HDTV 5.1ch 1人~2人
その他	

ステージ3 Grand Metropolis

乗るだけで前に進む道路が巡らされている近代都市。エッグマンはロボットをバラまいて街を占拠し、その道路のエネルギーを盗んでいる。急いで街を救い出そう！

TEAM SONIC エッグマンに占拠された街を叩け！

落ちるとミスになる場所が多いが、失敗を恐れず、ライトダッシュとホーミングを使ってうまくショートカットしていこう。



←左スティック＋Aボタンでレールを切り替えて、リングゲット＆ショートカットを狙え。

TEAM DARK エッグマンに占拠された街を叩け！

扉に閉ざされた仕掛けがソニックチームに比べて格段に多い。スイッチや取っ手をすばやく捜し出すのがタイム短縮のコツだ。



←ライトダッシュを使って上のルートを進めば、倒さなければならない敵も格段に減るぞ。

TEAM ROSE 近代都市を散策してみよう！

盾を持ったロボットはエイミーのハンマーで吹き飛ばし、ビッグでトドメ。ビッグフィッシングはジャンプでキャンセルできるぞ。



←仕掛けを守っている敵以外は無視してどんどん進み、タイムを稼いで上のランクを狙おう。

TEAM CHAOTIX 街にはびこる敵を一掃せよ！

このステージの指令は、敵を85体倒すこと。見える敵をすべて倒していけばそのぶんだけ早くクリアーできる。ムダな動きを省こう。



←数体なら逃がしてもクリアーは可能。戻るか進むか、一瞬の判断がランクを左右するぞ。

ステージ4 Power Plant

メトロポリスのエネルギー工場が、エッグマンの陰謀により暴走を始めてしまった！ 爆発に巻き込まれるまえに、一刻も早くプラントから脱出しよう！

TEAM SONIC 暴走したプラントから脱出せよ！

最大の難関は、ゴール直前のエネルギー炉。フライフォーメーションを基本に、ソニックのホーミングを効果的に使って抜けよう。



←テイルスのレベルを上げ、空中の敵をすばやく倒そう。エネルギー球もテイルスで壊せるぞ。

TEAM DARK 暴走したプラントから脱出せよ！

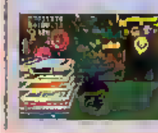
最後のエネルギー炉の部分は、フライフォーメーションのみで突破可能。ルージュの飛行能力とチームブラストで一気に抜けよう。



←バリアの部分でチームブラストを発動。取っ手を掴みそこなわない限りクリアー可能。

TEAM ROSE エネルギー工場から抜け出そう！

ソニックやダークのチームと比べコースも短く、またエネルギー炉もないのでクリアーは容易。それだけにタイム短縮がカギになるぞ。



←いかに通路で落ちずに先へ進むかがポイント。エミーのホーミングでうまく渡りきろう。

TEAM CHAOTIX 金色のカメロボット3体を倒せ！

隠れている金色のカメロボットを倒すミッション。檻を開けなくても、チームブラストで周囲の敵ごとまとめて倒せる場所があるぞ。



←金色のカメロボットのいる場所を探すのが先決。見つけ次第檻のそばでチームブラストだ。

BOSS VSライバルチーム

ほかのチームと激しくバトル！

円形のステージの上で、ライバルチームとバトル。ここで初めて、それぞれのストーリーが交錯しはじめる。このバトルの勝利条件は、相手チームを全員ステージの外に落としてしまうこと。自分から落ちてしまわないためにスピードフォーメーションは避け、フライ＆パワーフォーメーションを中心に闘っていこう。

ステージ外周に配置されているボックスの中にはアイテムが隠されているので、なるべく早い段階ですべて回収してしまうのが勝利への近道。的確に攻撃を当てることができるならば、チームブラストを使わないほうが早くクリアーできることもあるぞ。



↑チームソニックは、チームローズとのバトル。ソニックに結婚を迫るエミーと、一刻も早く逃げ出して敵を追いたいソニックの、し烈な(!?)バトルが展開される。つぎのステージに進むのはどっち？

↓チームダークはチームカオティクスと戦う。ダークのチームブラストは有効に使えるが、敵だった場合には使ってこないので安心しよう。なお、画面右下に表示されているのは相手チームの現在のフォーメーションだ。



ステージ5 Casino Park

街全体がカジノになっているステージ。巨大ピンボールをボールになって跳ね回ろう。ボール状態の自分もある程度動かせるので、うまく操作してゴールを目指すのだ。

TEAM SONIC 巨大テーマパークを抜けろ！

ピンボール台に入ったら操作性のよいソニックをメインに使おう。落ちてしまってもフォーメーションチェンジで助かることがあるぞ。



←左スティックで、極力行きたい方向へ進むこと。スロットはオマケ程度に考えておこう。

TEAM DARK 巨大テーマパークを抜けろ！

ピンボールの台と台をつなぐステージの足場が狭く、油断しているとすぐに落下してしまう。敵の配置を覚えて確実に倒していこう。



←このステージは先を急ぐと命取り。ひとつずつ確実に進むことが、タイム短縮につながる。

TEAM ROSE 巨大ピンボール台で遊ぼう！

敵がほとんど出てこないので、カギになるのはリングの数とクリアータイム。す速く先へ進めるよう上手にピンボール台を操作しよう。



←ここでもメインになるのは操作性のいいエミー。出口をピンポイントに狙っていこう。

TEAM CHAOTIX リングを200枚稼げ！

リングをす速く回収するには、ピンボール台の中にある透明なプレートを効率よく壊すのが近道。スロットもうまく使って稼ごう。



←スロットは回転が速いので目押しはほぼムリ。エッグマンだけは出さないように注意だ。

ステージ6 Bingo Highway

細いレールの上を落ちないように走りながら数字を集め、巨大ビンゴゲームで大量のリングをゲットしよう。高速アクションに見とれているとミスしてしまうぞ！

TEAM SONIC 高速スライダーを突破せよ！

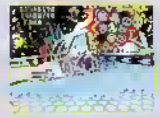
これまでのステージの中でもっともスピード感の高いステージ。入るとミスになるアウト穴を避けながら、スライダーを渡りきろう。



←すべてのナンバーを取れるわけではないので、ムリはしない。無茶に渡ってしまうのが先決。

TEAM DARK 高速スライダーを突破せよ！

壁のない部分が多く、またコース上に敵が配置されているためミスしやすい。操作を確実に、かつ最小限にするのが攻略のコツだ。



←ここはシャドウよりも、オメガを使ったほうが、急激に曲がれないぶん操作しやすくなる。

TEAM ROSE ビンゴスライダーで遊ぼう！

道なりに進むだけでクリアーは可能。注意すべきは操作ミスによる落下だけだ。コース中央を進むようにすると、ボーナスが多くなるぞ。



←ほかのチームもそうだが、コース中央にボーナスが多い。ただしミス穴も多いので注意だ。

TEAM CHAOTIX カジノチップを10枚集めろ！

カジノコインを集めるだけのミッションだが、問題はビンゴスライダーの上にもコインが配置されているところ。取り逃しに注意だ。



←チームダークに比べれば難しくないが、コインの取り逃しはそのままタイムロスにつながる。

BOSS VS ROBOT CARNIVAL 怒涛のラッシュを切り抜けろ！

エッグマンのロボットが大量に、しかもつぎつぎと出現し続けるステージ。ステージ中央にいると囲まれてしまうので、端にあるバネ付近に陣取り、一体ずつ確実に倒していくのが基本的な戦略になる。地上を歩くタイプの敵ならばホーミングも有効だが、基本的には敵に応じてサンダーシュートやコンビネーションアタックをメインに使い分けることになるだろう。とくに空を飛ぶ敵はフライフォーメーションからパワーフォーメーションへの連携です速く倒すこと。また、敵の数の多い場面ではチームブラストを効果的に使って時間と得点を同時に稼いでいこう。



↑ステージ端にあるバネを使い、パワーフォーメーションで上空から撃ち下ろす戦術が効果的。またステージ上空にあるバルーンにはブラストゲージが一気に満タンになるアイテムが入っているので有効に使おう。

↓チームダークの場合、仲間を捕まえてしまう敵が大量に同時発生する。ここを中心に、やっかいな敵がまとめて出るところはすべてチームブラストで切り抜けてしまうのが得策。なるべく時間を短縮していこう。



『ソニックヒーローズ』ディレクター SONIC TEAM 飯塚 隆氏インタビュー



ソニックチームUSA ディレクター 飯塚 隆

――全機種同時発売における苦労は？

飯塚　セガ的にもはじめてで、しかも全世界同時発売。日欧米と3地域分のROMを全機種ですからね。マスター直前の時期は大変でしたが、全機種共通のミドルウェアを使ったので、どうにか実現させることができました。これでソニックをXboxデビューさせることができて、とてもうれしいですね。Xboxで実現する鮮やかなグラフィックで、ソニックのハイスピードアクションを強く実感していただけると思います。

――各チームこんなふうに遊んでほしい、というのはありますか？

飯塚　『ソニック』シリーズを未体験なら、チームローズではじめてみてください。そのあとにチームソニックでいざ本番という感じで。チームダークは敵を倒す爽快感を目指して調整しました。チームカオティクスは、宝探し的なものや敵から身を潜めるなど、ちょっと変わったミッションで遊ぶモードですね。このチームはエクストラミッションが楽しいので、ぜひ遊び尽くしてほしいです。

――今後の『ソニック』シリーズはどうなっていきますか？

飯塚　ハイスピードアクションというジャンルは、まだやれることはたくさんあると思うので、もっと突き詰めていきたいですね。ステージギミックに関してもまだやり残していることがありますので。

――読者にメッセージをお願いします。

飯塚　今作より新しいシリーズとなりました。これ1本で『ソニック』シリーズの魅力がギッシリ詰まっています。おもしろいのはもちろん、"楽しい"ゲームになっていますので、みなさんぜひプレイしてみてください。



auto modellista U.S.-tuned

イラスト調のアーティストゥーンで描かれたちょっと異色なドライビングゲームがついに発売！ドライビング感覚、チューニングがともに異色な本作を堪能する隠し要素とテクニックを紹介！

タイトル	アウトモデリスタ ユーエスチューンド		
発売元	カプコン	ジャンル	レースゲーム
発売日	発売中（1月29日）	価格	4800円（税別）
開発	カプコン	制作者	
ブロック数	16ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	1〜2人用 Xbox Live		
その他	ハンドルコントローラー対応、Xbox Liveプレイ時は8人同時プレイ可能		

レースをクリアーしてシークレットカーを出現させよう！

国内車メインであった他機種版に対し、海外モンスターマシンが追加された『U.S.チューンド』。タイトルから連想できるように、パワフルな走りをする"U.S."のクルマたちが本作には登場している。今回はクリアーすることで出現するシークレットカーとシークレットコース。そしてクルマの強化に欠かせないモデリスタショップ出現条件をお伝え！

Cobra 427 Competition



シークレットコース

TAMIYA Circuit(tamiya)
出現条件：garage lifeのレースLv7をクリアー



←コースのデカさは一目瞭然。のびのび走れる!?

モデリスタショップ

出現条件：garage lifeのレースLv3 Urban Challenge CupⅡをクリアー



←このショップではなんとエンジン載せ換えも可。

シークレットカーの出現条件（garage lifeモードで出現）

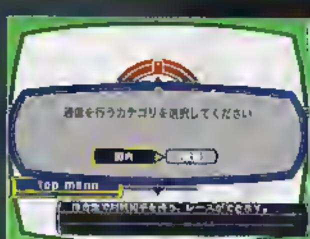
車名	メーカー名	出現条件
SUBARU YOUNG SS	SUBARU	Lv1 裏六甲 Downhill Challenge Cupをクリアー（1回目）
Fairlady 240ZG	NISSAN	Lv1 裏六甲 Downhill Challenge Cupをクリアー（2回目）
TOYOTA SPORTS 800	TOYOTA	Lv1 LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUPをクリアー（1回目）
TOYOTA 2000GT	TOYOTA	Lv1 LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUPをクリアー（2回目）
SKYLINE 2000GT-R	NISSAN	Lv2 赤城 Downhill Challenge Cupをクリアー（2回目）
HONDA S800	HONDA	Lv2 Urban Challenge Cup Ⅰをクリアー（2回目）
COLT GALANT GTO GS-R	MITSUBISHI	Lv3 裏六甲 Hillclimb Challenge Cupをクリアー（2回目）
COROLLA LEVIN	TOYOTA	Lv3 赤城 Hillclimb Challenge Cupをクリアー（1回目）
SAVANNA GT（RX-3）	MAZDA	Lv3 赤城 Hillclimb Challenge Cupをクリアー（2回目）
童夢・零（DOME-ZERO）	童夢（DOME）	Lv3 Urban Challenge CupⅡをクリアー（2回目）
Cobra 427 Competition	SHELBY	Lv4 赤城 Masters Cupをクリアー（1回目）
Cosmo 21	MAZDA	Lv4 Urban Masters Cupをクリアー（2回目）
Fairlady Z 432R	NISSAN	Lv4 Rainy street Masters cupをクリアー（1回目）
ACCENT RALLY CAR	HYUNDAI	Lv5をクリアー（2回目）
Orochi	MITSUOKA	Lv6をクリアー（1回目）
CASPITA	童夢（DOME）	Lv6をクリアー（2回目）
FORD GT	FORD	Lv7をクリアー（2回目）

全国のプレイヤーと対戦＆クルマの交換!!

オフラインのあとはXbox Liveで走れ！

Xboxで発売されたとなれば、やはり気になるのはオンラインモード。他機種版でもあったこのモードは、Xbox Live対応でしっかり用意されている。気になるXbox Liveでの遊びかたは、手軽にレースを楽しめる"quick macth"、対戦ルールをカスタマイズして対戦相手を集う"opti match"、そしてユーザーどうしでデザインしたクルマのやりとりを楽しめる"club meeting"の3種類がある。もちろん、各モードではボイスチャットが可能。友だちとお喋りしながら、ワイワイガヤガヤとレースを楽しむことができるぞ。

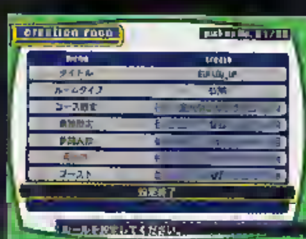
このほか、各プレイヤーのコースレコードや通信対戦の成績を見ることができるランキング機能も搭載している。オフラインで練習したあとは、Xbox Liveで全国のプレイヤーたちとドラテクを競え！



⬆対戦相手は日本国内だけでなく、海外のプレイヤーを選択することも可能。

quick match／opti match

誰でもいいから、レースをしようとしているプレイヤーを探し、対戦するのが"quick match"。もうひとつの"opti match"は、ボイスチャットで対戦相手と相談のうえ、ルールを設定して対戦するモードだ。



⬆opti matchのルール設定は、作成したルーム内で行われる。

club meeting

このゲームの特色でもあるドレスアップやチューニングされたクルマをガレージからここへ持ち込んで、ほかのプレイヤーに見せたり、コピーして進呈できるモード！ 自慢のクルマを作って、ぜひ参加を！

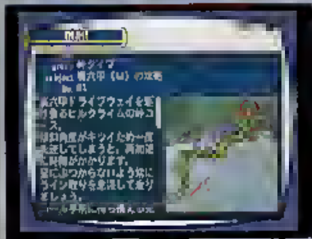


⬆クルマのデータはコピーして渡すだけ。消滅することはないのでご安心を。

駆動方法の違いで走らせる方法も変わる！ その特性を把握せよ！

4つのタイヤが付いていればクルマというカテゴリーになるわけだが、ひとくちにクルマといっても、その挙動はさまざま。エンジンパワーを路面に伝えるタイヤの位置やエンジンの位置がどこにあるかなど、駆動方式によって、その挙動は変化する。ゆえに、より速く走るコツを掴みたければ、各車の駆動方式を理解する必要があるわけだ。ここでは4つの駆動方式（FR、FF、MR、4WD）と軽自動車の特性を解説していこう。

クルマの特性を見極めろ！



↑どんな特性のクルマが挑戦するコースに向いているかはメールでチェックしよう！

軽CAR

軽自動車は、ほかのクルマと違って車体の大きさがかなり小さいので、コース幅を十分に活用したドライビングが可能だ。ただ、現行の軽自動車では、660ccで64馬力がベースという規格になっている。マシンパワーがそれほど大きくないので、"アウトインアウト＝即速い！"にはつながらないことも頭に置いておこう。



↑駆動方式がいくつか存在する中でスパルタンなスタイルを持つカプチーノは、走りにひと癖あっておもしろい存在。いかにチューンしていくかがポイント。

FR

フロントにエンジンを置き、リアの車輪を駆動するシステム。操舵する車輪と駆動する車輪が別なので、トラクション（パワー）をかけながらコントロールすることが容易になっている。ハイパワーのクルマであってもコントロールしやすいので、チューニングは非常にしやすいクルマといっていいだろう。



↑日本車にもパワフルなFRが存在するが、アメリカ車ははるかに超えるパワーを持つ。そのマッスルカーの頂点とも言えるのがこのVIPER。扱いきれるかな？

FF

フロントにエンジン、発生したパワーを路面に伝えるのもフロントという方式。重いフロント部分で前輪駆動するために、加速時のグリップ力が低下する欠点があるので、単純にパワーアップをすると曲がらないクルマになるので注意！ 足回りも強化しつつチューニングを行うのが、戦闘力のあるクルマを作るコツだ。



↑ハイパワーになるとグリップ力に期待できなくなるFFだが、その中で走りに磨きをかけて作られたのがインテグラタイプR。腕に自信がある人はお試しを！

MR

前輪後輪のあいだにエンジン（通常は後輪寄り）を置き、リアで駆動する方式。重いエンジンがクルマの中央に配置されているおかげで、回頭性はほかの駆動方式より格段にいい。そのため、世界の名立たるスポーツカーはこの駆動方式を採用している。ただし、運動性は高いが、一歩間違えると即スピンという怖さも。



↑日本が世界に誇れるスポーツカーといえばホンダのNSX。価格も世界クラス。運動性が高い＝不安定になりやすいということをしっかり把握して操作していこう。

4WD

4つの車輪、全輪を駆動する方式。そのほとんどがフロントにエンジンを置くものが多いので、FRとFFのいいところを両方兼ね備えているとも言える。全輪で駆動するので、非常に走破性は高いが、その駆動性が逆に曲がりにくさを生んでいる。チューニングはその曲がりにくさをどう克服するかにかかっている。



↑クルマのパワーを余すことなく伝えるには4WDの駆動方式は重要。それを駆使して日本の頂点に立つ、世界に誇れるクルマがスカイラインGT-Rだ。

クルマを選んだらドレスアップ＆チューニングにトライだ！

ドレスアップやチューニングで、より自分らしさを出したクルマを作りだせる。とくに見た目を変化させるドレスアップはオススメ。やはりクルマは見た目をいじらないとね！

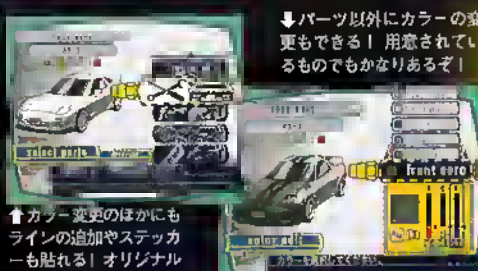


↑ドレスアップした愛車をVJ&Theaterで鑑賞すれば、感動もひとしお！

見せる走りも重要？ "ドレスアップ"

ドレスアップといえば"パーツ"交換だろう。フロント、サイド、リア、そしてウィングあたりがその定番になるが、本作では、それ以外の部分に手を加えることも可能！

↓パーツ以外にカラーの変更もできる！ 用意されているものでもかなりあるぞ！

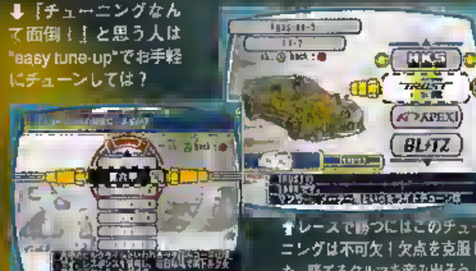


↑カラー変更のほかにもラインの追加やステッカーも貼れる！ オリジナルステッカーも作れるぞ！

勝つためにはやるしか！ "チューンアップ"

自分の好きなクルマがもっと速ければなあ……とおなげきのプレイヤーは、ぜひチューニングを。コースに合わせたマメな設定こそ、ベストラップへの近道だ。

↓『チューニングなんて面倒！』と思う人は"easy tune-up"でお手軽にチューンしては？



↑レースで勝つにはこのチューニングは不可欠！ 欠点を克服した、勝てるクルマを産み出そう！

Famitsu Xbox presents

2003年最高のXboxゲームを

読者投票で決定！



Xbox Game Award 2003

ノミネート編

今年もやります！ ファミ通Xbox主催のゲーム大賞！

この1年間に登場したXboxゲームをふり返り、とくにすばらしかった作品、光る部分があった作品を投票で決定！ その偉業をたたえ、あらためて世に知らしめよう、というのがこのXbox Game Awardの趣旨だ。第2回目となる今回は、2003年に発売された全55タイトルの中から、最優秀作品賞と、10の部門賞を決定する。審査員は、いまこれを読んでいる皆さん、ひとりひとり。抽選で豪華プレゼントも当たるので、ふるって参加してほしい！



↑昨年はFPSの『HALO』が最優秀作品賞の座に輝いた。さて、今年は？

今回は前夜祭。選考する各賞の説明のほか、ノミネート作品となる2003年発売の全Xboxソフトを紹介するぞ。

今回は最優秀作品賞と部門別の10賞を選考決定！

✦最優秀作品賞

2003年のXboxを代表する1本！

2003年に発売された全Xboxタイトルの中から、もっとも賞賛すべき作品に贈られる賞。何をもってゲームの最高評価とするかは人それぞれなれ[illegible]れのもと、自分にとっての心のゲーム。『これぞXboxというマシンにふさわしい！』という1本を選んでほしい。某歌詞風に言うなら、「特別なオンリー1」を大事にしつつ、やっ[illegible]う！ というわけです（笑）。

✦グラフィック賞

ビジュアルショック

とくに映像がすばらしかった作品に贈られる賞。グラフィックの描き込みの細かさ、キャラクターの動きのカッコよさ、センスあふれる視覚効[illegible]感動した作品を選んでほしい。

✦サウンド賞

音まわり全般

とくに音楽の質が高かった作品に贈られる賞。楽曲や効果音など、曲自体のすばらしさを評価するのはもちろんだが、ゲーム内容とのマッチン[illegible]果としての音にも注目しよう。

✦ストーリー賞

世界観も含めて

今回は、シナリオの完成度が高かった作品だけでなく、世界観の構築や表現がすばらしかった作品にもストーリー賞を贈呈。文字でストーリー[illegible]性を表現している作品も多い？

✦アイデア賞

新しさや巧みさ

アイデアの新しさや巧みさを評価する賞。ゲーム的に新しい作品はもちろん、センスや小技が利いている作品もこの賞に。斬新さは、形として[illegible]神を評価するのもオーケーだ。

✦Live賞

オンライン対応！

Xbox Live対応作品を対象にした賞。オンライン対戦、ボイスチャット、スコアランキング、ダウンロードコンテンツなど。Liveプレイがお[illegible]よかった作品を選んでほしい。

✦海外賞

移植の満足度も

海外先行の作品を対象にした賞。ローカライズ作品、ワーコレ作品を含め、よかった海外ゲームに投票してほしい。言葉の翻訳や日本向けの[illegible]た作品を選ぶのもいいだろう。

✦キャラクター賞

主演・助演・何でも

Xboxゲームに登場した魅力的なキャラクターに贈られる賞。主役はもちろん、印象深い脇役への投票も歓迎。人物だけでなく、動物やメカ[illegible]だ。必ず、投票理由も忘れずに書いてほしい。

✦パッケージ賞

もうひとつの顔

パッケージデザインがすばらしかった作品に贈られる賞。店頭で見て思わずジャケ買いしてしまった、なんて場合は迷わずパッケージ賞。ふだ[illegible]てパッケージに注目してみよう。

✦メーカー賞

感謝を込めて

2003年にもっともXboxで活躍したメーカーに贈られる賞。Xbox市場に貢献してくれたと思うメーカーに、清き1票を投じてほしい。投票理由[illegible]の声を受賞メーカーに届けます！

✦読者特別賞

基準は自由！

どの作品にどんな賞を贈りたいか賞の名前も合わせて考えてもらうのが、この読者特別賞。内容はマジメでもウケ狙いでもオーケー。(例)「濃い[illegible]が濃かった」といった感じでよろしく。

Xbox Game Award 2003

ノミネート作品一覧

2003年1月1日～12月31日までに発売されたXbox用ゲーム、全55タイトルを発売日順に掲載。各賞は2003年の新作のみを選考対象とするため、プラチナコレクションとして再発売されたタイトルは除いてある。また、現在発売されていない2本、某"新次元格闘"ゲームと、本誌付録の『Xbox Music Mixer』も今回は除外した。

●カタログの見かた




❶エントリーナンバー 投票用紙にはこの番号を記入!
❷ゲーム名
❸発売日
❹発売元
❺開発元
❻価格（税別）
❼ジャンル
❽パッケージ
❾画面写真
❿Xbox Live対応
⓫Liveの最大プレイ人数
⓬コンテンツダウンロード
⓭5.1ch対応
⓮HDTV対応
⓯オフライン時の最大プレイ人数
⓰海外移植

1 PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II

2003年1月16日 マイクロソフト ソニックチーム 6800円（Xbox Liveスターターキット同梱） ネットワークRPG



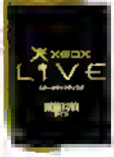
家庭用オンラインRPGのパイオニアと言えるアクションRPG。最大4人パーティーを組み、惑星ラグオルを探索する。ボイスチャット対応で、冒険中でもスムーズな意思疎通が可能に。



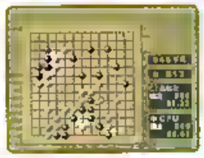
Live 4人 DL有 / 5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

2 頭脳対戦ライブ

2003年1月16日 マイクロソフト サクセス 5800円（Xbox Liveスターターキット同梱） テーブル



『PSO』とともにLiveスターターキットに同梱されたテーブルゲーム集。オセロ、麻雀、将棋、囲碁の4ゲームを、ボイスチャットで会話しながら対局できる。オフラインのひとり用もアリ。



Live 4人 / 5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

3 Whacked！ ギリヤバ！ 乱闘パーティーテレビ！

2003年1月16日 マイクロソフト Presto Studios 6800円 パーティーアクション



過激なTVショーの出演者となり、一攫千金を手にするため、ドッジボールやニワトリ退治など、6種類のゲームバトルに挑戦。Xbox Liveでは海外プレイヤーとの乱闘にも参加できる。



Live 4人 / 5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

4 CAPCOM VS.SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001

2003年1月16日 カプコン カプコン 6800円 対戦格闘



カプコンとSNKの人気キャラクター48名が登場する2D対戦格闘ゲームの移植作。スティックのみで必殺技をくり出せる"EO-ISM"や、遅延の少ないLive対戦の実現など、追加要素も充実。



Live 2人 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

5 THE HOUSE OF THE DEAD 3

セガ・エンターテインメント 6800円 ガンシューティング



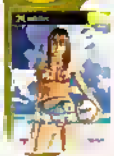
迫り来るゾンビをガンコントローラで撃ち倒していくガンシューティングの3作目。今作ではメイン武器がショットガンに変更され、ハデさと爽快感がアップ。前作「2」も丸ごと収録。



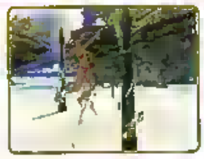
5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

6 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

2003年1月23日 テクモ テクモ 7800円 スポーツ



『DOA』シリーズのヒロイン8人が南の島に集結！ ビーチバレーのほか、300を超える水着の収集や本格的なカジノ、グラビアシーン観賞など、南国でのバカンスを思うままに満喫できる。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

7 ギャラクシーエンジェル

2003年1月23日 ブロッコリー ブロッコリー 6800円 恋愛アドベンチャー・リアルタイムシミュレーション



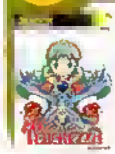
アニメ、小説などさまざまなメディアで人気の同名作品のゲーム化。5人の少女との恋愛アドベンチャーパートと、クーデター軍の艦隊と対決するシミュレーションパートで構成される。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

8 テネレッツァ

2003年1月30日 アクアプラス 6800円 RPG



自称世界一の魔法使いテネレッツァと、関西弁の妖精ロロが活躍するドタバタアクションRPG。街の人々の依頼をこなしながら、貿易都市エスペランザに迫る危機に立ち向かっていく。



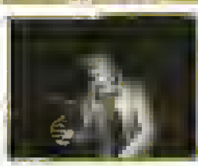
5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

9 FATAL FRAME -零 SPECIAL EDITION-

2003年2月6日 テクモ テクモ 6800円 ホラーアドベンチャー



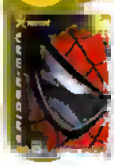
多機種でリリースされた和風ホラーアドベンチャーの海外バージョンを逆輸入。写真を撮って謎解きや霊を倒していく独特なシステムはそのままに、戦闘時の操作性や映像などを強化。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

10 SPIDER-MAN

2003年2月13日 カプコン Treyarch 5800円 アクション

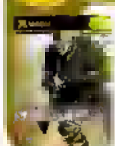


アメコミヒーローのスパイダーマンを操り、市民の救出や犯罪者の追跡など、さまざまミッションに挑戦。映画版とコミックス版をミックスしたオリジナルストーリーが展開される。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

11 MUZZLE FLASH



テロ集団壊滅のために敵陣へ潜入し、単独で作戦を遂行していくタクティカルアクション。足音や話し声から危険を察知し、敵勢力を除去していく。Xbox Live初の8人同時対戦を実現。



Live 8人 / 5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

12 エンジェリック・コンサート

2003年3月13日 サクセス 6800円 リズムアドベンチャー



歌姫見習いの少女サフィが、旅先で出会うさまざまな事件を歌で解決していくリズムアクション。プレイヤーは、堀江由衣演じるサフィの歌声に合わせて楽器ボタンを押し、伴奏を担当。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

Xbox Game Award 2003

13 BATMAN DARK TOMORROW

Ⓡ2003年3月20日Ⓟケムコ Ⓓケムコ Ⓥ6800円 Ⓙアクションアドベンチャー



DCコミック版の世界観のもと、「バットマン」をオリジナルストーリーでゲーム化。バットケーブルやバットグラプルなど豊富なギアを駆使し、ゴッサムシティに巣食う悪と対決する。



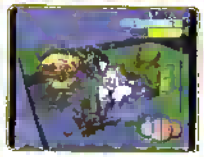
5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

14 サウザンドランド

Ⓡ2003年3月26日Ⓟフロム・ソフトウェア Ⓓフロム・ソフトウェア Ⓥ6800円 Ⓙフィールド育成ストラテジー



愛嬌たっぷりのAIユニット"APO"を使い、150以上のパーツを組み合わせて箱庭を作成。その箱庭どうしをLive上で戦わせる対戦型ストラテジー。どんな庭を作るかはプレイヤー次第。



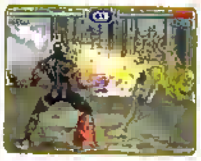
Live 2人 DL有 / 5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

15 ソウルキャリバーII

Ⓡ2003年3月27日Ⓟナムコ Ⓓナムコ Ⓥ6800円 Ⓙ[illegible]



3機種で同時に発売された3D武器対戦格闘。アーケード版の完全移植に加え、世界を旅して武器を収集するウェポンマスターモードを用意。Xbox版のみのキャラとしてスポーンが参戦。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

16 ザ・ワイルド・リングス

Ⓡ200[illegible]年4月[illegible]日Ⓟマ[illegible] Ⓓ[illegible] Ⓥ68[illegible] Ⓙ総合格闘



プロレスや空手、相撲など11種の格闘技と、それを操る100人の格闘家が登場。650を超える技や膨大なエディットパーツを組み合わせることで、本物の格闘家そっくりのキャラも作れる。



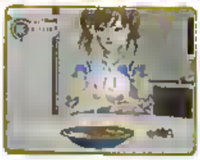
5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

17 N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment

Ⓡ2003年4月24日Ⓟマイクロソフト ⒹRocket Studio Ⓥ6800円 Ⓙ音声型コミュニケーション[illegible]



ボイスコミュニケータを使って美少女型ロボットP.A.S.S.と対話し、育て上げていくコミュニケーションゲーム。P.A.S.S.は言葉を学習するにつれ、さまざまな反応や行動をみせるように。



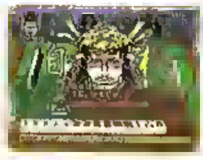
5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

18 信長麻雀

Ⓡ2003年4月24日Ⓟイーフロンティア Ⓓイーフロンティア Ⓥ6800円 Ⓙテーブル



戦国武将・織田信長となり、麻雀で天下統一を目指す4人打ち麻雀ゲーム。配下につけた武将によって、積み込みや通しなどイカサマ技が変化する。キャラデザインには池上遼一氏を起用。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

19 エクスチェイサー

Ⓡ2003年5月22日Ⓟアイディアファクトリー Ⓓアイディアファクトリー/XPEC Ⓥ6800円 ⒿアクションRPG



同一画面で最大4人までの協力プレイが可能なアクションRPG。5つの職業、20人からキャラを選び、天魔王マドゥルーの放った魔物を倒していく。多人数プレイ時は強力な合体魔法が使用可能。



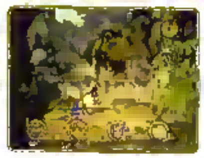
5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

20 カンフーパニック

Ⓡ2003年5月29日Ⓟマイクロソフト ⒹJust Add Monsters Ⓥ5800円 Ⓙ[illegible]対戦アクション



恐竜モノから時代劇まで、にぎやかな映画セットの中でニンジャやレスラーなどのアクションスターたちが乱闘。各キャラは相手をのしることでパワーアップ。有名映画のパロディーネタも満載。



5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

21 大戦略VII

Ⓡ20[illegible]年5月29日Ⓟ[illegible] Ⓓ[illegible] Ⓥ6800円 Ⓙ[illegible]



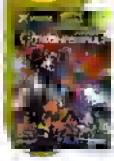
世界各国の近代兵器を駆使し、自軍を勝利に導く戦略シミュレーション。PC版のシステムを一新し、快適かつ、初心者にも遊びやすく改良。キャンペーンモードやエディットモードも搭載。



5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

22 MECH ASSAULT

Ⓡ2003年[illegible]12日Ⓟマイクロソフト Ⓓ[illegible] Studios Ⓥ680[illegible]円 Ⓙ[illegible]



巨大な人型兵器Battle Mechに搭乗し、惑星上でさまざまな任務の遂行にあたるアクションシューティング。Liveは最大8人同時対戦のほか、マップや新モードのダウンロードにも対応。



Live 8人 DL有 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

23 ENTER THE MATRIX

Ⓡ2003年6月[illegible]日Ⓟ[illegible] ⒹAtari Ⓥ6800[illegible] Ⓙアク[illegible]



映画「マトリックス リローデッド」と随所でストーリーがリンク。ナイオビとゴーストを操り、銃撃戦やカーチェイスなど多彩なシーンに挑む。本作でしか見られない実写映像も多数収録。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

24 ディノクライシス3

Ⓡ2[illegible]年[illegible]月26日Ⓟカプコン Ⓓカプコン Ⓥ6[illegible] Ⓙアクションアドベンチャー



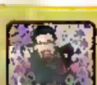
舞台を宇宙に移し、恐竜vs人間の戦いを描いたシリーズ第3弾。滞空ホバーや敵を自動追尾する新兵器WASPなど、従来よりもアクション性を大幅強化。巨大な無人宇宙船を探索する。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

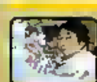
Xbox Game Award 2003 本誌メンバーが結果予想

本誌でおなじみの面々が、2ヵ月さきの受賞結果を大予想。「今回は正式なタイトル名を出さずに、結果予想をヨロシクです」という面倒なリクエストのもと、個人的な期待なども含めてコメントしてもらった。アレがどれのことなのか、全部わかるかな?



本誌編集長 相沢浩仁

個人的には、PGR2と略されたりするアレが最優秀賞。全機種合わせても世界最高のレースゲームだと思う。Liveキットに同梱された麻雀は、ボイスチャットの楽しさを教えてくれた思い出のゲーム。ゲーム自体は不満だらけなんだけど、Live賞? MM3は、乗客の奇声とか遊び心の部分まで日本語移植しようとしていてよかった。



副編集長&HP番長 松井ムネタツ

気になるのはLive賞かな。年末に出たスーパーカーで遊べるレースとかが順当な気もするけど、じつはワーコレにもLive対応のゲームがそろってるし、その辺も忘れないでほしいよね。海外賞は音声までローカライズされた潜入アクションが強そうだけど、殺し屋のゲームも応援したい気持ち。せっかく日本でも出してくれたので。



会社員レビュアー 田川ラメ夫

予想するまでもなく最優秀賞はスポーツというか水着収集というか、アレになっちゃうんでしょうな。個人的には、パリとかを舞台にしたクルマのゲームがけっこうよかったです。アイデア賞かストーリー賞、Live賞もあるかな? キャラクター賞は、武器格闘に参戦したアメコミのアノ人とか。2003年はけっきょく"アレ"ですよね(笑)。

25 C.A.T ～サイバーアタックチーム～

Ⓡ2003年6月26日 [illegible] 6800円 [illegible]



人間世界の修正を目的に暴走するコンピューターを止めるため，3人の少女が活躍。コミカルな日常を描いたアドベンチャーと，シミュレーション形式の戦闘のふたつのパートが楽しめる。



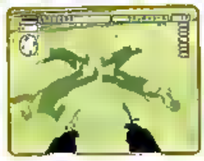
5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

26 HITMAN SILENT ASSASSIN

Ⓡ2003年7月3日 [illegible] IO Interactive 6800円 [illegible]



伝説の殺し屋'47'となり，敵地に潜入，暗殺を遂行。料理人に変装してフグ料理で毒殺，爆弾を仕掛けてクルマごと爆殺など，標的の暗殺方法は発想次第。その過程の自由度もかなり高い。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

27 MotoGP URT2 Online Challenge

Ⓡ2003年7月17日 Ⓟマイクロソフト ⒹClimax 6800円 [illegible]



実在のバイクレースMoto GPのゲーム化。22名の実名ライダー，17の世界各国のサーキットが登場。画面分割なら4人，Liveなら最大16人まで同時にレースに参加することが可能だ。



Live 16人 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

28 レイクマスターズ

Ⓡ2003年 [illegible] 月17 [illegible] 6800円 [illegible]



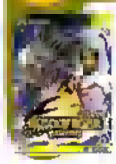
Xbox唯一のフィッシングゲーム。大会で賞金を稼ぎ，ルアーやボートなどを購入していくシミュレーションモードをはじめ，3つのモードでバス釣りを体験。あの毒舌魚シーマンも登場。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

29 ブラッディロア エクストリーム

[illegible]



人と獣人，ふたつの姿を使いわけて戦う獣化システムが特徴の対戦格闘シリーズ第4弾。参戦する獣人は全17人。新登場のチームバトルほか，隠しを含める全11のゲームモードを搭載。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

30 MIDTOWN MADNESS 3

[illegible]



精巧に箱庭化されたパリとワシントンD.C.を舞台に，ピザ配達やハイヤー，犯罪者の追走など7職種50以上のミッションをこなしていくカーアクション。Liveでは豊富な対戦専用ルールを用意。



Live 8人 DL有 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

31 戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～

Ⓡ2003年8月7日 [illegible] 6800円 [illegible]



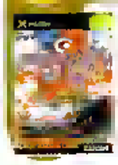
完全デジタル制作のOVA版の素材をフルに活用したフライトシューティング。未知の惑星フェアリィを舞台に，さまざまな任務をこなす。VSモードでは原作のほとんどの機体が操縦可能。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

32 サーカスドライブ

Ⓡ2003年8月 [illegible] カプコン 6800 [illegible]



渋谷やモナコなど，世界各地の公道をサーキットにして展開されるレースゲーム。貯めた賞金で国内外の実在車を買い換えながらランキングを上げ，グループSでの勝利を目指す。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

33 ビストロ・きゅーぴっと2

Ⓡ2003年8月28日 Ⓟサクセス Ⓓサクセス/FIREDOG 6800円 [illegible]



料理店を経営しながら8人のヒロインとの恋を育てる，お料理恋愛シミュレーションの続編。ゲームは恋愛・経営・探索の3パート構成。登場キャラは一新され，シナリオ量も大幅に増加。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

34 レンタヒーローNo.1

Ⓡ2003年 [illegible] 5800円 [illegible]



チープさを逆手に取ったB級ノリでカルトな人気を博した同シリーズのDC版を移植。変身スーツのレンタル代やスーツ強化代をかせぐため，街の人々の雑多なおつかいに奔走する。



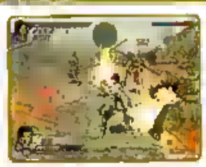
5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

35 真・三國無双3

Ⓡ2003年 [illegible] コーエー [illegible] 6800円 [illegible]



一騎当千の武将を操り，戦場の敵をかたっぱしからなぎ倒していく超人気アクションの第3弾を移植。武将どうしの一騎討ちや，オリジナル武将の作成など，新要素も多数追加された。



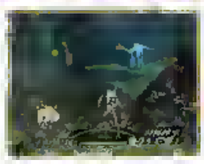
5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

36 DINOSAUR HUNTING ～失われた大地～

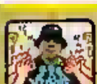
Ⓡ2003年9月19日 Ⓟマイクロソフト ⒹSCARAB 6800円 [illegible]



19世紀初頭，ギアナ高地で発見された恐竜を捕獲していくアクションアドベンチャー。恐竜の糞や死骸から有効な麻酔弾の調合を割り出し，50種類以上の恐竜をハンティングしていく。

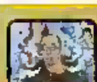


5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植



ファミ通伝道師 ローリング内沢

格闘シリーズのキャラクターを使ったスポーツゲームが何かしらの賞を取るとは思うんですが，個人的に最優秀賞を決めるのであれば，アメリカの人気作家シリーズの潜入モノ。海外賞などの受賞もあると思います。それと殺し屋のゲーム。ブルース＝リーの映画音楽を使っているパロディーモノもよかったかな。その3本ですね。



ゲーム戦士 戸塚伎一

アレですよね，売れたし。サウンド賞もいけるのでは？ いろんな曲を贅沢に使ってるし，ボブ＝マーリィが入ってるだけでえらい。優秀賞では，幽霊写真を撮るアレがグラフィック，ストーリーなどとてもよかった。メーカー賞は，Live初期に戦争FPSをがんばって作ってくれたあのメーカー。最初に'場'を提供してくれたという意味で。



目指せプレイ[illegible]ーマー いじり

Live賞は，ロボット兵器で戦うアレとか，ダウンロード要素が充実してるものも多いので，それらがどれくらい支持されたのか気になります。キャラクター賞は，前回，猫に負けた人たちがどれくらい巻き返せるのか。4人戦隊で戦うアレは，グラフィック賞や海外賞にいきそうなところをキャラクター賞でがんばってほしいです。



いつも[illegible]になってます 庶務の渡邊さん

陰陽師のグラフィック，あれは他機種では無理ですよね！ Live賞は，二足歩行マシンで戦うゲーム。言葉がわからなくても外国人と楽しめてよかったです。キャラクター賞は功夫とか，媚びてなくていいんじゃないでしょうか。見慣れるとけっこう味が出てきます。まだ途中なんですが，I.Gのロボットゲーム，ストーリーはいいですよ。

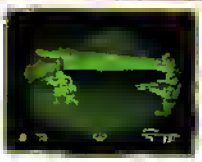
Xbox Game Award 2003

37 Tom Clancy's GHOST RECON（トム・クランシーシリーズ ゴースト リコン）

❶2003年9月25日❷マイクロソフト❸ユービーアイ ソフト❹6800円



軍事作家トム＝クランシー原作のFPS。ふたつの小隊を指揮し、クーデターを起こしたロシア軍を排除していく。Liveでは多彩なルールのもと、最大16人でのサバイバル戦闘が可能。



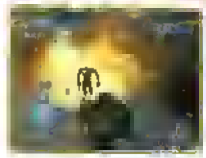
Live 16人 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

38 BRUTE FORCE（ブルートフォース）

❶2003年…❷マイクロソフト



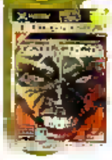
超人的な能力を備えた4人の戦士を戦況に応じて切り替え、大量のエイリアンをせん滅していくシューティングアクション。画面分割によるマルチプレイでは、協力・対戦の両方が楽しめる。



Live DL / 5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

39 TAO FENG FIST OF THE LOTUS（タオフェン フィスト オブ ザ ロータス）

❶2003年10月23日❷マイクロソフト❸Studio Gigante❹6800円❺3D対戦格闘



過激な描写で知られる『モータルコンバット』シリーズのスタッフが手がけた対戦格闘。切り傷や骨折など、各部位のダメージを細かく描写。ステージ内のオブジェを使った攻撃も可能だ。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

40 INSIDE PITCH 2003（インサイド ピッチ）

❶2003年10月23日❷マイクロソフト❸Microsoft Game Studios❹4800円❺メジャーリーグベースボール



2003年度のMLBの選手・球団がすべて実名で登場。シーズンモードやホームランダービー、2002年の名試合に挑戦するチャンピオンシップチャレンジなど、豊富なゲームモードを用意。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

41 NFL FEVER 2004（フィーバー）

❶2003年10月23日❷マイクロソフト❸Microsoft Game Studios❹4800円❺アメリカンフットボール



アメリカでもっとも人気の高いスポーツNFLをゲーム化。データはすべて実名。トレーニングモードではフィールドの走りかた、パスのしかたなど、アメフトのルールを基礎から学べる。



Live 4人 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

42 OUTLAW GOLF（アウトローゴルフ）

❶2003年10月23日❷マイクロソフト❸Hypnotix❹4800円❺ゴルフ



キャディーへの暴行など、非紳士的な要素を盛り込んだゴルフゲーム。10人の登場キャラも濃い顔ぶれ。対戦時には、相手のコントローラーを振動させてショットを妨害したりできる。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

43 OUTLAW VOLLEYBALL（アウトロー バレーボール）

❶2003年…❷マイクロソフト❹6800円❺バレーボール



全身タトゥーやアル中など16人のならず者たちがくり広げるビーチバレー。コート上での殴り合い、人間をピンに見立ててスパイクで倒すミニゲームなど、バイオレンス要素が多数。



Live 2人 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

44 Project Gotham Racing 2（プロジェクト ゴッサム レーシング）

❶2003年11月20日❷マイクロソフト❸Bizarre Creations❹6800円❺スタイリッシュレーシング



走りの速さと美しさを追求したレースゲームの第2弾。100種以上の名車を操り、世界11都市でレースを展開。Liveでは対戦のほか、世界ランキングや上位入賞者のゴーストをDL可能。



Live 8人 DL / 5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

45 魔牙霊 -MAGATAMA-

❶2003年11月20日❷マイクロソフト❸Microsoft Game Studios❹6800円



中世日本を舞台に、神殺師シナトが魑魅魍魎と戦う二刀流アクション。シナトの斬撃と随行するオロチの攻撃を組み合わせることで多彩な攻撃をくり出せる。日本のMGS初の内作タイトル。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

46 Tom Clancy's SPLINTER CELL（トム・クランシーシリーズ スプリンター セル）

❶2003年11月27日❷ユービーアイ ソフト❸ユービーアイ ソフト❹6800円❺ステルスアクション



トム＝クランシー原作のステルスアクションを日本語フルボイスで移植。すご腕の特殊工作員となり、困難な潜入任務に挑む。闇に差し込む光、水面に沈む夕日など美しい映像表現も話題に。



Live DL / 5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

47 R: RACING EVOLUTION（レーシング エヴォリューション）

❶2003年11月27日❷ナムコ❸ナムコ❹6800円❺レーシング



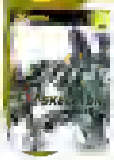
ドライバーどうしの心理戦を表現するAIシステム、物語性を重視したレーシングライフモードなど、ナムコ新機軸のレースゲーム。40以上の実在車種が登場。詳細なセッティングも可能。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

48 エグザスケルトン

❶2003年12月18日❷…❸…❹6800円



エグザスケルトンと呼ばれる巨大ロボットを操縦し、過酷なサバイバルゲームを勝ち抜くアクションシューティング。3タイプの機体と20を超える火器を戦況に合わせて選択できる。



5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

Xbox Game Award 2003 参考データいろいろ

今回のノミネート作品を数字で見てみると？ 累計販売本数、本誌クロスレビュー点数、読者レビュー点数の各上位タイトルを算出してみた。

※集計期間：2002年12月30日～2003年12月28日
◆2種類以上のバージョンや周辺機器や本体等との同梱版が発売されているソフトのデータは、すべての種類を合計した数字となっています（発売日はさきに発売されたもの、価格は通常版を表示しています）。

■累計販売本数

順位	ゲーム名	累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	121,576本
2	ソウルキャリバーⅡ	31,815本
3	ディノクライシス3	30,521本
4	Xbox Liveスターターキット	25,774本
5	Project Gotham Racing 2	19,343本
6	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	14,115本
7	MUZZLE FLASH	11,103本
8	HITMAN SILENT ASSASSIN	10,820本
9	THE HOUSE OF THE DEAD 3	10,604本
10	ギャラクシーエンジェル	10,209本

■クロスレビュー総合点

順位	ゲーム名	合計点数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	35点
2	ソウルキャリバーⅡ	35点
3	R: RACING EVOLUTION	35点
4	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE Ⅰ＆Ⅱ	34点
	FATAL FRAME -零 SPECIAL EDITION-	34点
	HITMAN SILENT ASSASSIN	34点
	MIDTOWN MADNESS 3	34点
	Project Gotham Racing 2	34点
9	MUZZLE FLASH／Tom Clancy's SPLINTER CELL／MECH ASSAULT／真・三國無双3／BRUTE FORCE／O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～／ソニックヒーローズ	33点

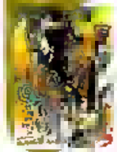
■読者レビュー平均点

順位	ゲーム名	平均点数
1	サウザンドランド	9.7点
2	Tom Clancy's SPLINTER CELL	9.5点
3	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	9.4点
	ソウルキャリバーⅡ	9.4点
	Project Gotham Racing 2	9.4点
6	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE Ⅰ＆Ⅱ	[illegible]
	HITMAN SILENT ASSASSIN	9.3点
8	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball／ピストロ・きゅーぴっと2／真・三國無双3／R: RACING EVOLUTION	9.1点

49 O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜

オ ト ギ

Ⓡ[illegible] Ⓟフロム・ソフトウェア Ⓓフロム・ソフトウェア Ⓥ6800円 Ⓙ[illegible]



平安時代をモチーフにした和風アクションの続編。今回は陰陽師・安倍晴明、前作の主人公・源頼光ほか全6人のプレイヤーキャラが登場。アイテム収集など、やり込み要素も大幅アップ。

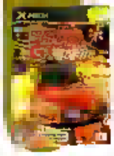


5.1ch / HDTV / 1人用 / 海外移植

50 segaGT Online

セガジーティー オンライン

Ⓡ[illegible] Ⓟセガ Ⓓ[illegible] Ⓙ[illegible]カー[illegible]レー[illegible]



世界中のプレイヤーと最大12人同時のレースが楽しめるシリーズ最新作。クルマもクラシックカーから最新モデルまで41台の名車が新たに登場。プレイヤーどうしのクルマ交換も可能。



Live 12人 / 5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

51 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

バフィー ザ バンパイア スレイヤー カオス ブリーズ

Ⓡ2003年12月25日 Ⓟマイクロソフト ⒹEurocom Entertainment Software Ⓥ4800円 Ⓙアクションアドベンチャー



北米の人気ドラマシリーズをオリジナル脚本でゲーム化。バンパイアハンターのバフィーをはじめ、6人からキャラを選択。打撃で不死者を弱らせ、心臓に杭を打ち込みトドメを刺すのだ。



5.1ch / HDTV / 4人同時 / 海外移植

52 The Simpsons: Hit & Run

ザ シンプソンズ ヒットアンドラン

Ⓡ2003年12月25日 Ⓟマイクロソフト ⒹRadical Entertainment Ⓥ4800円 Ⓙアクション[illegible]



海外の長寿アニメ『シンプソンズ』ファミリーが活躍するカーアクション＆アドベンチャー。そのシニカルさは原作にかなり忠実。町中をクルマで爆走し、多彩なイベントをこなしていく。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

53 Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

リターン トゥ キャッスル ウルフェンシュタイン タイズ オブ ウォー

Ⓡ2003年12月25日 Ⓟマイクロソフト ⒹId Software/Nerve Software Ⓥ4800円 Ⓙ3Dシューティング



ナチスの遺伝子実権計画を阻止すべく、連合軍の奇襲攻撃隊員となって戦うFPS。ナチス兵やゾンビを相手に激しい銃撃戦を展開していく。クリアーするとPC版の旧作もプレイ可能に。



Live 16人 / 5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

54 Wakeboarding Unleashed: Featuring Shaun Murray

ウェイクボーディング アンリーシュッド フィーチャリング ショーン・マレー

Ⓡ2003年12月25日 Ⓟマイクロソフト ⒹShaba Games Ⓥ4800円 Ⓙスポーツ



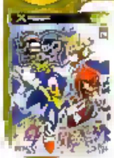
走行するボートに引かれながら水上でトリックをキメていくウェイクボードをゲーム化。片方がボート操作を担当する、ふたり協力プレイも楽しめる。現役プロによる実演映像も多数収録。



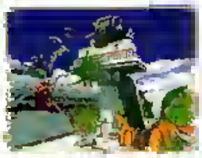
5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

55 ソニック ヒーローズ

Ⓡ2003年12月30日 Ⓟセガ Ⓓソニックチーム Ⓥ6800円 Ⓙハイスピードチームアクション



3機種同時にリリースされた『ソニック』最新作は、3人ひと組のチームアクション。速さ、強さ、飛行に優れた3キャラを場面に応じて使い分け、多彩なアクションを駆使して進んでいく。



5.1ch / HDTV / 2人同時 / 海外移植

応募のきまりとプレゼント

各賞に投票する作品を決めたら、右の用紙にそれらの作品の「エントリーナンバー」と「選んだ理由」を書き込もう。住所や名前などの必要事項もすべて書き込んだら、用紙を切り取って官製はがきに貼り、以下のあて先まで応募してほしい。投票用紙はコピーでもオーケーだが、「メールの使用」や「読者投稿とのまとめ送り」、「二重投票」などはすべて無効となるので注意してほしい。

投票してくれた方には、抽選で30名様に「お好みのソフト」をドドンとプレゼントするぞ！

※お好みソフトは、2月26日時点で購入可能で、定価が6000円以下のものに限らせていただきます。

エントリーNo.で投票しよう！

各賞ごとに、投票する作品のエントリーナンバーとコメントを記入してください。コメントは、選んだ理由やひと言など、必ず何か書いてください。

投票者の中から抽選で 30名様に好きなソフトをプレゼント!!

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「XGA 2003」係

締切　2月26日（木）当日消印有効

Xbox Game Award 2003 投票用紙

賞	[illegible]	コメント（投票理由、メッセージなど）
最優秀作品賞		
グラフィック賞		
サウンド賞		
ストーリー賞		
アイデア賞		
Live賞		
海外賞		
キャラクター賞		
パッケージ賞		
メーカー賞		
読者特別賞		「　　　　」賞　理由：

フリガナ		性別	年齢
お名前		男・女	歳
ご住所	〒□□□-□□□□　都道府県　市区郡		
	☎（　　）　-		
欲しいソフト			

結果発表　本誌5月号（3月30日発売予定）

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 江別店/新富店/北見店/釧路店/美唄店/旭山店/登別店/苫小牧店/余市店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
トミー 根城店/八戸店/三沢店
ないす堂 駅前店/土手町店/弘前店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
アーク21 秋田店
一休さん 横手サティ TVゲームコーナー
ブックシティビア サンフェスタ店
ゆにこん堂 本荘店
■岩手県
アーク21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店/泉バイパス店/古川店/名取店/五橋店/長町店/はっぴい館/吉川店/大河原店
TVハニップ 佐沼店
ベスト電器NIL ザオフュフカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティ TVゲームコーナー
ウチアキ商太郎 酒田駅前店/南陽ヤマザワ店/山形大学前店/山形西バイパス店
シーガル 山形十日町店/米沢店
ファミコンプラザTOM 大和町店/寺日町店
■福島県
アーク21 郡山店
一休さん 会津サティ TVゲームコーナー/ホリデイグリーンモールTVゲームコーナー/ベイシア須賀川店/ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
ブックマート 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア小千谷店/ベイシア新潟豊栄店
スムダッシュ
COMG! 見附店/長岡川崎店/近江店/新発田店/亀田店/空港通店/小出店/五泉店/小針店/三条西町店/新発田店/水原店/出来島店/中条店/西川店/新津さつき野店/見附店/六日町店/吉田店
ホームエンタメステーション 萬松堂
マジカルガーデン 新潟店/新潟空港通店
マジカルステーション 紫竹店/三条ピア店/白根店/東三条店/■店
ユニック 青山大■店/長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アビアランド 松田店/伊那店
一休さん ビルファロー松田サティ店/ビルファロー豊科サティ店/ベイシア若山店/ベイシア箕輪店/ベイシア長野店/ベイシア■■店
スイテン 塩尻店/須坂店/篠ノ井インター店/下諏訪店/諏訪インター店/松本店
ゲーマーズ 長野店
GAMESHOPまくす
ソフトハウスTOM 青野店
デジタルプレイス アップルフィン店
トム 神林店
ノジマ 上田店/豊科店
ブックハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア前橋店/ベイシア安中店/ベイシア伊勢崎店/ベイシア大間々店/ベイシア藤岡店/ベイシア渋川店/ベイシア吉井こもち店/ベイシア西部モール店/ベイシア月夜野店/ベイシア吉岡店/ベイシア前橋モール店/ベイシア佐波店/ベイシア吉井店
アウム 大泉店/太田駅南店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 新井店/前中店/上並榎店/群馬町店/渋川中央店/渋川店/箕郷町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
高崎電気館 ■■店/新前橋店/大間々店/大原店/大胡店/太田内ヶ島店/笠懸店/片貝店/上大類店/上中居店/上泉店/上野田店/小出店/中央前店/山名店/新町店/箕郷店/藤岡店/玉村店/富岡店/前橋店/鎌名町店/広沢店/伊勢崎店/行幸田店/吉井店
リンクス 前橋本店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店/ベイシア烏山店/ベイシア鹿沼店/ベイシア真岡店/ベイシア矢板店
クラブ 足利店/宇都宮店
三国堂 今市店/烏山店
サンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店/壬生店
ドキドキ冒険島 ■■店
ブックマート 大田原店
ヴァアランド アレックス
文教堂書店 ■■店/小山店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店/ベイシア下館店/ベイシア玉造店
Jack 竜ヶ崎店
トイズ・わん 鉾田店
TVハニップ 神立店
ブックマート 下館店
U-らんど 三和店/結城店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア吉見店
スプリティ 上尾店
■■書店 ROOM所沢店/本店/三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 草加店
さくらや 浦和西口駅前店/大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
タイムクリップ 本庄けやき店
ドキドキ冒険島 東川口店/南浦和本店
ノジマ 浦和店/大宮店/越谷店/新所沢店/NEW上尾店/東所沢店/三芳店/吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店/入間店/春日部店/川越店/川越南古谷店/北坂戸店/行田店/熊谷店/坂戸店/狭山ヶ丘店/狭山台店/新所沢店/千間台店/草加店/秩父店/鶴ヶ島店/所沢店/飯能店/東松山店/深谷店/みずほ台店/本川越店/寄居店
ファミコンハウス ピスロ
文具7書店 越谷店/狭山入曽店/東武霞店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 東タブックプドーム店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 ■■店
■東京都
アール 桜台店/府中店
AZ Market ■■店/立川店
おもちゃの王国
キムラヤ 町田店ロード1
■■書店 恋■■ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店/立川店/本店2号館/町田店
ゲームキッズ 東京国際店
GAMESアーチ
ゲーム天国 カノ■店
コヤマ 押上店/亀有店
さくらや 池袋東口店/渋谷総合館/新宿西口駅前店/新宿東口駅前店/新宿ホビー館/自由が丘店/東京八重洲北口店
サンジクト
ジー・ファン 石神井公園店/富士見台店
スーパー7番館
セキド 葛飾店 ゲーム天国
ソフトランドDuck 東京大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん 国分見店
大成堂 石神井店/立川店
TVハニック 亀有店/蒲田店
東急百貨店 吉祥寺7階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 ■有店
メーサイト 阿佐ヶ谷店/富士見台本店
ノジマ 立川店/亀戸店/国分寺店/小平店/恋ヶ窪店/多摩境店/■■店/NEW立川店/八王子南口店/羽村店/府中店
ハチスケ 大泉店/高円寺店/多摩川店
BIG 大森店
ビックカメラ 池袋西口店/池袋東口駅前店/池袋本館/渋谷ハチ公口店/渋谷東口店/新宿西口店/新宿東口店/立川店/有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ピノコロ
ファミコンショップ桃太郎 以下店/小■■店/昭島店/ひばりが丘店
ファミコンハウス 小川町前店
ファミコンランド 光が丘店/光が丘公園店
ファミコンワールドばあ 昭島店/小作店/羽村店/福生店
ペニーレイン 瑞穂西口店
マジカルガーデン 昭島店/大山店/武蔵小山店
マジカルステーション TKH武蔵小山店
マップステーションアミューズメント タミズ東京/西荻店/大井町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モリナフールド 浜江店/昭島店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店/新宿西口ゲーム館/新宿西口本店/新宿東口駅前店/八王子店/マルチメディア錦糸町店/マルチメディア町田店
ロムハウス 西荻窪店
■千葉県
アドネップ 湖北店
一休さん ベイシア市川店
おもちゃのおさない
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディスクユニオン ビュウ柏店
ドキドキ冒険島 稲毛店
ホビーランド キャーブ
マジカルガーデン 稲毛店
モトワールド 新習志野店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 横浜サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター アガシア
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
Game Station いずみ中央店/上大岡店/湘南台店/下瀬谷店/十日市場店/東戸塚店/鶴見店/二ツ橋店
ComDock 大井松田店/湘南台店/相模原店
コンプマート 町田店
さくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 鶴見店
ソフトランドGARAGE 溝口店/新丸子店/白楽店
ソフトランドぶんぶん 大倉山店/新城店/向ヶ丘店/元住吉店
ディスクユニオン ピクウ 相模原店/町田店/本厚木店
TVゲーム&バラエティー ピース
TVハニップ 横浜駅前店
テレビっ子 あざみ野店/鶴見店
トイ&ホビー サガミ堂
トイザック 横浜新店/横須賀店/大和店
ドキドキ冒険島 鶴見店
ノジマ 愛川店/川崎店/上溝店/相模原店/古淵本店/座間店/鶴ヶ峰店/相模大野店/大和店/茅ヶ崎店/青葉台店/NEW新百合店/NEW厚木店/NEW平塚店/藤沢店/港北店/■店
ビックカメラ 川崎店/横浜西口店
ビネット 六会店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 厚木店
ファミコンプラザ ジェイズ
マジカルガーデン 相模原中央店
マジカルステーション 戸塚店/マップさがみ野店
アルファメディアステーション ゼロワン
メディアポリス 厚木店/川崎長沢店/横須賀店/十日市場店/■■店/■■店
横浜メディアファー TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店/京急川崎駅前店/横浜駅前店
ロムハウス 鶴見店/大和店
■山梨県
おもちゃのイチメセ
おもちゃのアルちゃん
TOYSフジちゃん 石和店
ノジマ 上野原店/甲府店/韮崎店/富士吉田店
■静岡県
スイテン 浜松中野店
エスポット 静岡店/富士店
ゲームショップげる まどりかおオ店
スーパーコンプマート 浜松店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
テレコムランド 伊東店
ノジマ 伊東店/掛川店/島田店/袋井店/北部店/沼津店/裾野店/清水店/富士店/富士店
PARADE 掛川店/浜松店/浜松市野店/静岡県店/藤枝店/湖西店/掛川店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 富士店/佐鳴台店/藤枝店/静岡店/本店
ホビヨン 富士店/掛川店
マジカルガーデン プロスアトラン清水店/清水店/千代田店/東静岡店
メディアポリス 掛川店/浜松店/磐田店/焼津店/島田店/清水店/沼津店/浜北店/袋井店/富士店/藤枝店/富士宮店/富士八幡町店/本吉原店/三島店/焼津インター店
大和文庫 新戸店/三島店/不二見店/本店
■愛知県
一休さん ビルファロー春日井サティ店
エイテン 豊田店/安城店/稲沢パールシティ店/小牧ワンダー店/長久手店/春日井店/高蔵寺店/中津インター店/城下店/岩倉店/新瑞橋店/平針アズレーブ店/高辻シャンピアポート店/豊明店/守山店/知多店/刈谷店/豊田美里店/豊田元町店/豊橋店/西尾店/岡崎店/本郷店/メッサ大曽根店
オタリアー 長久手店/保西店/千代が丘店/中村公園店/六番町店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ アステ店
おもちゃの国 ブレーメン
GROOVE! 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST/WEST
ゲーム倶楽部 一宮店/稲沢店/小牧店/春日井店/西春店
コンプマート 名古屋4F/岡山店
ザブザク 半田店
白■書房
スーパーコンプマート 大須メガタウン/岡崎セルビ/長篠店
センキ 尾西店
ブンブンヘアー 一宮店/春日井店/金山店/野並店/瑞ヶ丘店
ディスク 鳴海店
TVゲーム フジヤ
■■
トップカメラ 本店
ドリームランド 白鳥店
ハイパーファミコング 上和田店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ピンブルレージ 江南店
ファミーズ 阿久比店/大府店/東浦店/阿久比店/常滑店/碧南店/東海店/半田店/半田インター店/高浜店/名塚店
ファミコンハウスおいでや
ファミコンプラザ 豊明店/東浦店/びっくりBOY'S
ホームエアスポ 岩倉店/豊明店
MAG MART 刈谷店/一宮店/豊川店/尾張旭店/稲沢店/宮前店/岩倉店
マジカル 豊明店/西尾店
マジカルガーデン 石川橋店/一宮店/岡崎インター店/岡崎北店/豊田レスト店/刈谷店/春日店/江南店/稲沢店/名古屋店/豊川店/豊田インター店/豊田248店/安城店/豊橋■沢店/中村店/豊田浄水店/平針店/町屋店/緑店/岩倉店/守山店/■■店/ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店/三郷店/三河安城ヨナサ店/岡崎北店/ハッタ/はるひ野店/ヘル
アソナカ本店
ヤマギワソフト メルフ店
■岐阜県
スイテン 大垣ヘルブプラザ店/各務原店/可児店/柳津オーアップドリーム店/関店/高山店/多治見インター店/関店
株式会社ユーワン ユーワンストア
キフケ ピア店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店/岐阜店
ゲームウエーズ かがしま店/岐阜店
ダンシンワイア 岐阜駅前店
ファミコン GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーはずみ店
MAG MART 岐阜店
マジカルガーデン 大垣店/可児店/岐阜羽島店/多治見店
マジカルステーション 各務原店/プロスアトランテ岐阜八幡店/三省堂岐阜駅店/アーコ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルファロー桑名サティ店/ビルファロー津サティ店
スイテン 四日市イオンタウン店/鈴鹿店/津店/名張店/伊勢店
ゲーム国際 白子店
スーパーコンプマート 鈴鹿店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店/四日市大山田店/鈴鹿店/四日市店
マジカルステーション 桑名店/ジャスコ桑名店/ジャスコ四日市店/名張店/伊賀店
●奈良県
一休さん ビルファロー西大和サティ店
ドラゴンワールドクラブ 西大寺店
遊コン ■■店
●和歌山県
おもちゃランド 和歌山店
アップルアイ 新宮店
ミノスケ 岩出和歌山店
トミー
■石川県
ゲームプラザ光都202 鶴田店
ハビルスSOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
LiveBEAT フカノ店/金沢南店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルファロー長岡サティ店/ビルファロー向日町サティ店
有限会社あきだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ 枚方店/西院店
ザフルス 大宮店/桂店/上桂店/太秦店/嵐山店
タカストーイ 株式会社
ファミコンファブビ・ドリーム
ファミコンウルス 長岡店/山科店
マジカルガーデン 京田辺店
マジカルステーション 百万遍店
メディアシャックゲームス 長岡天神駅前店/四条本店
■石川県
COMG! 金沢店/小松店
三光ジャーシン レビアタ店アップスランド
ソフトランド ■の■店
ファミーズ 松任店/加賀店/さくらい津幡店
■富山県
GROOVE! 富山黒川店
ゲンキランド 黒部店/富山店
三光ジャーシン とやま本店ディスクピア/pIONE高岡店キッズランド/pIONE富山南店キッズランド
シャトル 婦中店/富山店/小杉店/高岡駅南店/砺波平和店/二口店
ソフトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 高岡店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア コ■店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国イカ ナ■店
サイト玩具店 鯖江店
三光ジャーシン pIONE福井本店キッズランド
ファミーズ でんとうむし店
ファミコンショップBIG 松岡店/武生店
●大阪府
一休さん ビルファロー阿倍野サティ店/西友ピブレ店/枚方ピブレ店
アップルアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップにゅにゅ 平野店
ファンファスタ
ドラゴンワールドクラブ 天王寺店/九条店/駒川店
なかよし 九条店/ホワイティウメダ店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 東大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 和泉府中店/鳳店/八尾店
メディアCITY 江坂店
遊コン 鶴見店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
●兵庫県
くれよん 立花店/西神中央店
クロベー 姫路店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBIG 鈴蘭台店/打出店/垂水台店/名谷店/水道筋店/西明石店
ゲームショップハッピーワン
ゲームショップ■■
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドクラブ 明石店/加古川店/高砂店/垂水店/土山店/東加古川店
POWERメディアCITY 神戸垂水店
ファミーズ サンフス大蔵店/サンフスパブリ■店/サンクス本店
メディアCITY 明石店/西宮店/東加古川店/武庫之荘店/六甲店
メディオ! 新月店
モーキーランド 園田店
遊コン 加古川店/塚口店/東明石店/姫路店/明石キャスパ店
■広島県
おもちゃランド 安芸津店
フームアーフ 尾道店/呉店/東広島店/三原本店/福山店
COMG! 福山店
TOY&ゲーム あーく
はとや タカノ橋店
ファミザフルス 呉店
メディオ! 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ピブレ TVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 ピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ! 倉敷店
遊コン 津山店
■鳥取県
ファミコンショップルック 駅南店/湖山1号店/湖山2号店
遊コン 米子店
■山口県
COMG! 岩国店
マジカルステーション 長府店/山口大内店/山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ピブレ TVゲームコーナー
フームアーフ 寺島店/丸亀店/坂出店/善通寺店/丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■愛媛県
ゲームショップアニメホビー! 神■店
TVゲームランドHERO 松山店/宇和島店
TVハニップ EAST伊予店
■高知県
ゲームアーフ 土佐道路店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 高知店/はとかや店/野市店
■徳島県
トイハウス
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LIMB 徳島本店7階
●福岡県
アーク21 大牟田店/徳力店/戸畑店
ANA
株式会社 大和玩具ランド
竹月堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 春日店/桜ヶ丘店
ゲームガレージネット 黒崎店
ジャイン 藤崎店
ビックカメラ 天神店
フィクルチーション 田川店
ブックマーケット 志免店/小郡店/筑紫野店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 福岡店
マジカルステーション 大善寺店/八女インター店
メディアナイン 小郡店/飯塚店/新飯塚店/前原店
有限会社神原玩具(OKおもちゃ流通センター大牟田本店)
■佐賀県
アーク21 上峰店
四季堂 ■■店/武雄店
ファミコンハウス 伊万里店/鹿島店/佐賀店
ファミコンワールド 唐津店
マジカルガーデン 佐賀北店/南佐賀店
■長崎県
ゲームショップ トムソーヤ
佐世保ゲーム館ジャム 大村店/下関店/大塔店/日野店
ファミコンハウス 佐世保駅通り店/西諫早店
メディアプラザ 大村店
遊ING 城山店/時津店/花丘店/諫早店
■熊本県
チャレンジャー 岬本店
ファミコンショップサンフィート 新市店/武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく ミメスケ美尾店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
遊ING 桜木店/菊陽店/八代店
●大分県
株式会社トアル
ゲームミュージアム 鶴崎店
JOY・ランド 明野店/竹中店
TVチャンプ 高城店/賀来店/竹田店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店/大在店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 延岡店
ベストソフトタウン 日南店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店/川内店/鹿屋店/谷山店
ぎろっぱ堂
ファミザプス 国分店
マリオの店 西駅店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店
セブン-イレブン 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

またまた新たな3タイトルが発売決定!!

ワーコレ最前線

寒い冬を吹き飛ばし、HOTな海外ソフトがやってくる!! 今回は期待の3タイトルがお目見え。

ワールドコレクションとは?
海外の人気タイトルを、いち早く日本で遊べるように、ノーローカライズでお届けするシリーズ。価格はすべて4800円で統一され、マニュアルは日本語化されている。

ワーコレ&Xbox Liveで世界中のプレイヤーと仲良くなっちゃおう!

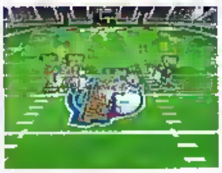
Xbox Live対応ソフトも続々発売されているワーコレ。世界中のプレイヤーと遊べるのがXbox Liveの特徴だけど、「いざ世界へ……」となったら、尻込みしがちなのが人情(?)というもの。でも、ノンノン、そんなんじゃワーコレの楽しさの半分にも触れたことにはならないのだ。「でも英語が……」って? 言葉なんて問題ないさ。なにしろゲームは世界の共通語なのだから……。さあ、オンラインの世界へ、Let's Login!!

Xbox Live対応ソフト体験レポート

数あるワーコレタイトルの中から今回選択したのは、スポーツとFPSの2タイトル。いざXboxの前へ……と、そこで気付いたのが海外との時差。調べてみると、アメリカ(ワシントン)とはマイナス14時間の時差がある。いまは午後8時だから、ワシントンは少なくとも午前7時!! 本当に人はいるのか? いささか不安になりつつも、いざゴー!

NFL Fever 2004
NFLフィーバー 2004

まずはアメリカで人気のアメフトゲーム、『NFL FEVER 2004』をプレイ。ドキドキしながらログインすると耳もとから英語の声が! とりあえず学校で習った「ナイストゥーミチュー」とあいさつ。すると相手も「Nice to meet you too」と返事してくれたぞ。そんなこんなで早くも試合開始。ここはひとつ日本プレイヤーを代表し、大和魂を見せつけてやるぜ!と気合は十分だったが、本場アメリカンの力に勝てるはずもなく、40−6と見事な負けっぷりを披露。つぎこそはと、今度は協力プレイを試みるため、3人で参加していた部屋へ。2vs2で対戦するかと思いきや、なぜか自分だけひとりぼっちのチームに……。まさかとは思ったが、操作も説明もできないまま強制スタート……。相手チームは仲良く連繋プレイでつぎつぎとタッチダウンし、「Yeaaaaaar!」とハイテンション。3人とも楽しそうだったなぁ(涙)。ゲーム自体は楽しかったが、やはり協力できなかったのが心残りだ。



↑僕のあまりの弱さに、「Hey Come on Baby」と挑発までされました……シクシク。

Return to Castle Wolfenstein:Tides of War
リターン トゥ キャッスル ウルフェンシュタイン タイズ オブ ウォー

おつぎはFPSの『Wolfenstein』。こちらは攻略記事を担当していたので、自信満々でプレイ。早速始めると、「よろしくでーす」という声にビックリ。なんとそこは日本人ホストの部屋だったのだ。軽い会話を交わし、腕ならしにプレイ。……勝てる! 勝てるぞ! 相手と互角以上に戦える! そうして自信をつけた僕は、いよいよ海外プレイヤーに挑戦。あいさつを済ませ、仲間とふたりで行動することに。しかし途中で見失い、合流したときの彼は瀕死の状態。これは助けねばと、衛生兵の僕は回復アイテムをプレゼント。すると彼から「Thanks」という言葉が! 感謝の言葉に思わずニッコリ。しかし、すぐ奥の扉へ入った直後、彼が銃弾の雨に打たれ、倒れてしまう。怒り狂った僕は、攻略記事を担当したその腕で、つぎつぎと敵の群れを一網打尽に……できず、あっという間に蜂の巣に(涙)。さすがに3人が相手じゃ無理! けっきょく負けたけど、十分満足できた。いやぁ〜助け合いっていいことだなぁ……うんうん。



↑やはりお礼を言われるのはうれしいもの。戦友よ、ありがとう! そして南無……。

Xbox Liveプレイを採点!

実感したのは、Xbox Liveは世界共通のコミュニケーションツールということ。英語のあまりわからない僕でも、ヘッドセットから聞こえてくる「Thanks」という声には感動しちゃう。じつは最初は世界が相手ということで、遅延が気になっていたのだけれど、スポーツやFPSだとそんなに気にならないし……。相手の言っていることがわからなくて、けっこうドギマギすることもあるけれど、やっぱりXbox Liveは最高! 今後もXbox Live対応のワーコレソフトは続々登場するので、世界のフィールドに飛び出していこう!
(担当ライター/湯澤圭佑)

NBA Inside Drive 2004の隠しオプションを公開!

発売間もない『NBA Inside Drive 2004』だが、隠しコードが判明! オプション画面にあるコード入力で、右にある英数字を入力すればいいぞ。



↓➡要素はコード再入力で解除可能。

■ICECREAM
隠しプレイヤーが使用可能になる。

■DOWNTOWN
新ステージが追加される。

■IMFLYING
ジャンプアクションが簡単にできる。

■RAINING3S
3ポイントシュートが簡単にできる。

■MOONCRY
プレイ選手の背の高さが子供サイズになる。審判は変化しない。

■UNLIMITED
キャラクター作成時に振り分けられるボーナスポイントの量が増える。

■HOTSAUCE
速く走るときに必要なターボゲージが、使い続けても減らない。

■CHALK
ボールがビリヤードで使う玉(8番ボール)になる。

■CONCERTSPIKE
ボールがビーチボールになる。

■FUNKY
往年のバスケットボール団体ABAで使用されたボールに変化する。

■DIEGO
ボールがサッカーボールになる。

■BAMBIBOOM
ボールがバレーボールになる。

■CHANGEBALL
女子NBAの公式ボールになる。

■XSNSPORTS
ボールがXbox仕様になる。

特殊部隊とテロリストの熱い攻防がいま始まる!!

カウンターテロリスト(CT)とテロリストに分かれ、多彩なマップが用意された2種類のモードで戦うアクションシューティング。基本的にオンラインでのプレイを主眼とし，Live対戦では最大16人までが参加可能。それぞれの立場から腕と知恵を駆使し、仲間を勝利へと導け！



↑ステージによっては潜入ルートが何箇所もある。仲間と連携を取ることが重要だ。



↓グラフィックも進化。美麗なグラフィックにより、さらなる臨場感を味わえる。

戦略要素の高い2種類のモード

本作では2種類のルールで戦う。テロリストが持つ爆弾を爆破，あるいはCTがそれを阻止すれば勝利するDemolition。もうひとつはCTが人質を救助し、テロリストはそれを阻止するHostage-Rescueだ。

Demolition



←仕掛けられた爆弾は、解除しなければならない。

Hostage-Rescue



←人質を盾にして戦うことも。テロのほうが有利か？

18種類のマップを用意

数多く用意されたマップの中から4つを紹介。またXbox Liveを利用すれば，ダウンロードで新たなマップを入手できる。

Dust

中東地域を思わせる民家がモチーフ。プレイヤーに人気がある。



Fastline

地下鉄の駅が舞台。分岐点も多く，迷いやすいのが特徴だ。



Miami

警察VS銀行強盗のシチュエーションを味わえるマップだ。



Truth

日本の古風な屋敷。鳥居や浮世絵など，描写も細部に渡る。



COUNTER-STRIKE™

チームの連携が勝敗を分ける、名作FPSがXboxに！

数あるオンラインアクションシューティングの中でも、世界的な人気を誇る本作が、満を持してワールドコレクションに登場。マップやコスチュームなども追加され、ベースとなるPC版から格段の進歩を遂げているのだ。

タイトル	カウンターストライク		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクションシューティング
発売日	3月25日発売予定	価格	4800円（税別）
開発	Valve, Ritual Entertainment and Turtle Rock Studios	制作者	—
ブロック数	6ブロック以上	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch, HDTV, Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応。Xbox Liveプレイ時は16人同時プレイ可能		

武器や弾薬などはお金を払って入手せよ！

本作ではゲームが始まるごとに武器や弾薬をお金で購入する。お金を手に入れるには，敵を倒したりラウンドに勝利しなければならない。逆に，敵から逃げたりするネガティブなプレイは，武器を買えないほか，チーム全体で得られる金額も少ないので仲間に負担をかけてしまう。また，生き残っていれば所持している武器を引き継ぐことが可能だぞ。

万全な装備で戦え



←↑高性能な武器ほど値が張る。武器以外にも防具や手榴弾などが用意されているぞ。武器を取るか，防具を取るか悩むところ……。

実在する武器を採用

武器はすべて実在のものを使用。CTとテロリスト専用の武器もあり、チームごとに選ぶ楽しみもある。武器の好みでチームを選ぶのもいい？

M4A1(CT専用)



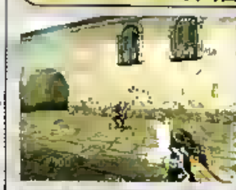
サイレンサーを自由に取り外せるライフル。潜入マップに効果的。

D3/AU-1(テロリスト専用)



スナイパーライフルなのに連射が利く優れものだが，値段が高い。

ESC90(共通)



命中精度に欠けるが，連射機能と最大弾数が魅力のサブマシンガン。

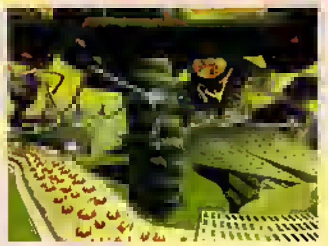
12Gauge(共通)



近距離で高威力を発揮する散弾銃。高価だが，オート式も存在する。

絵本から生まれたユニークな猫、CATとクレイジーでゆかいな冒険をしよう!

何者かがキャットの箱を開けたことにより、家具に突然変異が起こる。CATはそれらを片付けるため、魔法で家具の世界へと侵入。傘を使ったアクションで、クレイジーな生き物や仕掛けを回避していくのだ。



↑ステージにあるバネや滑車などを使って、危険なトラップを切り抜けることも可能。

人気コメディ映画がアクションゲームに!



Dr. Seuss' THE CAT IN THE HAT

おかしな猫"CAT"になって、めちゃくちゃになった家の中を片付けるのだ!



THE FISH

↑各ステージでCATにヒントをくれるマジメな金魚。

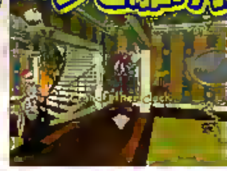
THE CAT IN THE HATとは?

絵本作家、ドクター・スースの原作がもとになった映画を、ゲーム化したものが本作。2003年に全米で上映され、今春には日本でも公開予定。

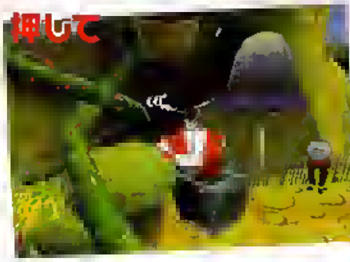
タイトル	ドクター スース ザ キャット イン ザ ハット		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	3月25日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	Magenta Software	制作者	―
ブロック数	5ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	HDTV		
その他	―		

傘を使って仕掛けを回避し、全20ステージを駆け抜けろ

CATの持つ傘は、シャボン玉を出して敵を捕まえたり、傘を開いて空中で長く飛んだりとさまざまなアクションが行なえる。これを駆使しつつ敵やトラップなどを回避し、全20ステージをクリアーしていこう。



←傘さえあれば、どんなステージだって へっちゃら!





←↓逆さまに落下してスイッチを押したり、捕まえた敵を投げることも可能。



←傘が開いているあいだは浮かんでいられる。これで離れた場所に移動可能だ。

カギを4つ集めるとボーナスステージへ

各ステージのどこかに、Thingというキャラが4人隠れている。捕らえた敵をこのキャラにぶつけるとカギを入手できる。カギを4つ集めることでゴール直前にある扉が開き、ボーナスステージへ進めるぞ。広いステージを飛び回り、4人を捜しだそう。



Links2004

発売日	3月25日発売予定	ジャンル	スポーツ(ゴルフ)		
発売元	マイクロソフト	価格	4800円(税別)	対象年齢	全年齢
その他	Xbox Live、5.1ch、HDTV対応				

プロゴルファー、セルヒオ・ガルシアが参戦 "本物"を追求したゴルフゲームが登場

カナダやオーストラリア、そしてカリフォルニアなど、世界の有名なコースを忠実に再現した本格ゴルフゲームがPC版からリニューアル! セルヒオ・ガルシアなど世界のプロゴルファーが登場。XSNsportsに対応しており、世界のプレイヤーとスコアを競うことも可能だ。



↑変化する影など、PC版を凌ぐグラフィックを実現した。



↑パッティングやピッチングなどを練習できるモードも収録。

キャリアーモードで賞金を稼げ!

自分のキャラクターを試合に出場させて、優勝を目指す"キャリアーモード"。プレイヤーは任意のコースを選択し、試合に参加。成績に応じた賞品をゲットできるという、現実のプロゴルフツアーを疑似体験させるモードだ。さらに、試合に参加する以外にも、与えられた課題をこなしていく要素も入っている。こちらをクリアーしても、賞金がもらえる。



↑スコアがよければ、その分賞金も多くなる。毎回必死になっちゃう?

稼いだ賞金は育成に

作成したキャラは賞金を費やすことで、パワーやコントロールといった4つの能力をアップさせられる。偏った能力に育てるのもいいが、このスキルは極めれば極めるほど必要な金額も高くなっていく。キャリアーモードを何度もプレイして、賞金を稼ぎまくろう!



↑スキルがすべて上がったころには、一流のプロゴルファーになっている?

武器、種族、アドレナリンを駆使せよ！

Unreal CHAMPIONSHIP

Xbox Liveを使った16人対戦が魅力の本作。対人戦にも通用する、各モードの戦術と武器の活用法を伝授するぞ。また、それに適したオススメ種族も紹介。すべての戦いを制し、世界の頂点を目指そう！

タイトル	アンリアル チャンピオンシップ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dシューティング
発売日	発売中（1月22日）	価格	4800円（税別）
開発	Digital Extremes	対応	
ブロック数	4ブロック以上	対象年齢	15歳以上対象
システム対応	HDTV / Xbox Live	その他	

各モードの戦略と多用する武器を細かく分析

戦闘が始まったら武器と弾薬の回収を最優先すること。本作では同じ武器を拾い直すことができないので、十分な弾薬が必要となる。慌てて先に進まずに、万全の状態で挑もう。



⬆アイテムなどは同じ場所に再出現する。場所を把握し、ピンチを切り抜けよう。

アドレナリンを使って逆転を狙え！

アドレナリンが100になると、コマンド入力でさまざまな能力が得られる。ここではその能力を紹介する。

攻撃力アップ コマンド ↑↑↑
武器の攻撃力が格段にアップし、相手を瞬殺できる。Capture the FlagやBoming Runなど、相手の持つ旗やボールを一刻も早く奪いたいときなどに使用すると効果的。

スピードアップ コマンド ↓↓↑
スピードがアップすることで、敵の攻撃も回避しやすくなる。Capture the FlagやBoming Runで、自分が旗やボールを奪った場合に使うと効果的だ。一気に相手との距離を開けるぞ！

回復&シールド コマンド ↓↓↓
自分の体力を上限まで回復し、さらに敵の攻撃から身を守るシールドも回復する。ピンチのときや長期戦など、あらゆる場面で重宝するぞ。アビリティの使用に悩んだらとりあえずこれで！

姿を隠す コマンド →→←←
相手から自分の姿を見えにくくする。Capture the FlagやBoming Runはもちろん、隠密行動や敵から逃れる手段としても利用できる。発見されないためにも、発動中は攻撃を控えること。

モード	戦略	おすすめ種族
Death match	まわりの相手が全員敵となるこのモードでは、相手を倒すごとにポイントを獲得できる仕組み。できるだけ身を潜め、敵どうしが戦っているところを狙い撃ちして横取りする戦法が望ましい。狡猾な戦いをするほうが、生き残れる確率も高くなる。漁夫の利こそが、Death matchのあるべき姿だ。	**ナイトメア** 敵を倒せば倒すほど有利になれる能力を持つ。上級者向けではあるが、腕に自信があればぜひ使いたい。
Team Deathmatch	チームを組んでポイントを競うので、仲間との連携が重要になってくる。分散して戦えるほどのチームワークなら言うべきことはないが、何をしたらいいかわからない場合や腕に自信がない人は、ひとつに固まって行動したほうがよい。団体なら、少数を相手に負けるという可能性は低いからだ。	**マーシナリー** チームワークや総合的な能力が必要とされるので、弱点のないマーシナリーがおすすめだ。
Survival	1対1の勝負で戦うため、いちばん重要なのは戦闘時の射撃能力と回避テクニック。狙うときは、右スティックを小刻みに倒しながらカーソルを相手に合わせると狙いやすい。また、回避はジャンプを使い、不定期に左右へと動くだけで、相手の攻撃を大幅に避けることができるぞ。	**ジャガーノート&ナイトメア** 敵に照準を合わせることで精一杯ならば、耐久力が多いジャガーノートが初心者にもおすすめだ。
Capture the Flag	自分が旗を取った場合は、仲間に報告するなどして援護してもらうこと。仲間がCPUならオフェンス命令をし、敵を排除してもらおう。もしも仲間が旗を取ったら、必ずその仲間を死守するように。敵に狙われていたら盾になったり、敵の注意を引くなどしてあげれば、ポイントも取りやすいぞ。	**アニュバン** 他種族よりもアドレナリンを多く吸収できるアニュバンで、姿を隠して旗を運ぶといった方法がいいぞ。
Boming Run	ボールを入手しているあいだは体力が徐々に回復するが、攻撃が一切不可能なのでとにかく逃げ回るしかない。仲間から守ってもらったり、ジャンプやステップを利用して動きまくろう。まっすぐ走っているとあっという間にやられてしまうぞ。姿を隠したり、スピードアップを織り交ぜて戦おう。	**ゲンモカイ** もっともスピードに長けているのがゲンモカイ。アビリティを加えて距離を離せば、得点はこちらのものだ。
Double Domination	戦うまえに、AとBのどちらを攻めるかチームで決めておくといい。どちらかを制圧したら、その場を離れずに相手を追い払うことに専念しよう。有効なのは、瞬殺できる攻撃力アップアビリティや、地雷として使えるバイオライフル。逆に制圧された場合は、1秒でも早くポイントに突撃すること。	**ジャガーノート** 攻撃タイプもいいが、やはり長時間制圧できる能力が好ましいので、体を張れるジャガーノートがいいぞ。

クセのある武器の活用法

バトルで多用する武器の効率的な活用法を伝授。武器の性能を正しく理解すれば、勝率がグンと上がるぞ。

シールドガン

右トリガを引いたまま、相手に接近することでダメージを与えられる。また、左トリガを引くと敵の攻撃を無効化するバリアーが出せるぞ。



フラックキャノン

壁に当たると跳ね返る散弾銃。壁に向けて斜めに撃つと効果的だ。跳ね返った弾は自分も受けるので注意。左トリガで強力なボムが発射可能。



ロケットランチャー

照準を相手に合わせ続けるとロックオンでき、そのまま発射すれば追尾する。左トリガで最大3発同時に発射でき、当たればほぼ即死の威力。



ショックライフル

通常のライフルだが、左トリガで弾速の遅い球形の弾を発射。それを右トリガで撃つと爆発し、広範囲に大ダメージを与えることが可能。



バイオライフル

地面に緑の液体をばらまき、地雷の役目を果たす。左トリガを押しっぱなしで量を調整できる。とくに待ち伏せや逃げる際に効果的だ。



HUNTER THE RECKONING

心得とキャラ能力をマスターし、最強のハンターとなれ！

プレイしていくうえで重要なポイントを紹介。また、全ボスキャラの倒しかたや、キャラクター別の戦法もチェックするべし。これでキミも立派なハンターになれる！

タイトル	ハンター ザ レコニング リディーマー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクションシューティング
発売日	発売中（1月22日）	価格	4800円（税別）
開発	High Voltage Software	制作者	
ブロック数	10ブロック以上	対象年齢	15歳以上対象
システム対応	Xbox Live		
その他			

全登場ボスの攻略法を掲載 キャラ別の戦略もチェック！

ザコが一度に数多く出現する本作は、ヒットアンドアウェイが基本。そして、やっかいなのが、飛び道具や強力な一撃を持つザコ。まずはこいつらを真っ先に倒すこと。これらを肝に命じておくだけで、ちくちくと受けるダメージを軽減できるぞ。



←多人数では倒す敵を分散し、4方に分かれて戦おう。

ハンター心得 その1 特殊武器やグリフは温存せよ



→特殊武器が余るようなら、ガンガン使ってしまおう。

マシンガンを始めとする特殊武器は、ボス戦で使用するとグンと楽になる。できるだけ温存しておきたいが、ザコに苦戦するようなら遠慮なく使ったほうがいいだろう。また、グリフもいざというときに、戻って利用できるよう、残しておきたい。

ハンター心得 その2 つねに間合いを意識しろ

いくらハンターと言えども、一度に多くの敵を相手にするのは困難を極める。囲まれてしまうとあっという間に体力を削られるので、まずは敵を一直線に引き付けることが大事。万が一囲まれてしまった場合は、チャージスイープで切り抜けること。



←敵を前方だけに集められるよう上手く引き付けること。

出現ボス別 Hunting 方法

本作に登場する全6匹のボスを一挙攻略。どれも強敵で苦戦を強いられるが、これを読んでおけば、楽になること間違いなし！

ステージ：Playgrnd

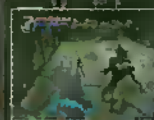
移動スピードは速くないので、離れて遠距離攻撃を続けていれば簡単に倒せる。たびたび使ってくる範囲攻撃はジャンプで回避。周囲のザコ敵にも気を配ろう。



←ボスが両手を大きく挙げると、範囲攻撃の合図。よく見ておこう。

ステージ：DeathRow

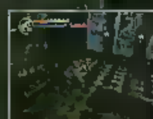
移動スピードは速めだが、後退しながら遠距離攻撃を連射していれば、ダメージを受けずに倒すことが可能。端にあるショットガンなどを使えば楽勝だ。



←ザコも出現し、飛び道具で攻撃してくるが無視でいい。

ステージ：Church

奥の赤いイスのようなオブジェクトをさきに破壊しないと、ボスを倒すことはできない。ボスの移動スピードは速いので、後退しつつ、攻撃モーション中を狙おう。



←イスは直前に入手できるロケットランチャーで楽に破壊できる。

ステージ：Mansion

範囲攻撃と強力な直線攻撃を放ってくる。離れた位置から範囲攻撃中のスキを狙うといい。直前で入手できるロケットランチャーを使うと大ダメージを与えられる。



←写真の攻撃モーションを狙う。ロケットランチャーを叩き込め。

ステージ：DeathRow

離れた位置からの触手攻撃がやっかいなうえ、範囲攻撃も強力なので接近戦で倒す。接近攻撃はランニングアタックを使うと、すばやく倒すことが可能だ。



←ボスが手を挙げたら範囲攻撃の合図。ジャンプして避けよう。

ステージ：Attic

このボスを倒す方法は、写真の光が射している壁を破壊すること。ボスに一定のダメージを与えると、体力を回復しに移動するので、そのスキを狙うのだ。



←とにかくひたすら殴り続ける。これを壊せばエンディングだぞ！

デフォルトキャラ別戦術指南

ここではデフォルトキャラクター別の効率的な戦法を教えるぞ。キャラごとの性能を把握し、それに応じた戦いのパターンを作るべし。

スペンサー

接近戦が得意で、なんといってもダイビングアタックが強力。ボスの体力をみるみる削れるのが最大の魅力だ。



←ザコは苦手だが、ボス戦ではやみつきになるほどの威力を持つ。

サマンサ

弾装数は少ないが、高威力のマグナムを所持し、回復も使うことができる万能型。ザコ戦でやられることはないぞ。



←マグナムと回復だけで十分強い。特殊武器は仲間に取らせよう。

カサンドラ

全体的に能力は低いが、すばやい移動が可能で、遠距離攻撃を得意とする。特殊武器はなるべく彼女に取らせるといい。



←すばやい動きで敵に囲まれることはないが、火力の低さが問題。

エステバン

平均的な能力を持ち、強力な魔法攻撃も可能だ。ボス戦で力を発揮するが、範囲が直線なため、狙いにくいのが難。



←右側の敵も一撃で倒せるほどの威力を持つ。敵を一掃できるぞ！

RETURN TO CASTLE Wolfenstein TIDES OF WAR

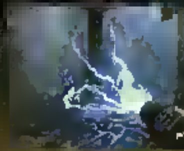
中盤からラストミッションまで完全制覇 ナチスとの壮絶な戦いの果てにあるものは？

ナチスの王子、ハインリッヒとの対決まであとわずか！

前回に引き続き、フローチャートで終盤までを徹底攻略！　難所をフォローする攻略ポイントもチェック。

タイトル	リターン トゥ キャッスル ウルフェンシュタイン タイズ オブ ウォー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dシューティング
発売日	発売中（2003年12月25日）	価格	4800円（税別）
開発	Nerve Software	制作者	
ブロック数	58ブロック	対象年齢	18歳以上
システム対応			
その他			

後半になると敵の耐久力や武器の威力が格段に高くなる。しゃがんで撃てば命中率がアップするので、発見されていない状態や、敵が遠い場合は、しゃがみ撃ちを使うといい。



⬅建物の中は隠密行動をしやすいので、侵入したらこの特徴を最大限に活用すべし！

LEVEL5



ナチス軍が極秘に開発している武器の真相を追う。ステージ序盤は建物が崩壊しており、道を把握しにくいので要注意。

5-1 まっすぐ進むと家が現れるので、階段を使って2階から侵入。さらに、つきあたりの窓から外に飛び降りる。そこで戦車と兵士が出現するので、兵士が出現した扉を抜けて、つきあたりにある建物に侵入。建物内では味方が囚われているので救出する。そのあと戦車のある位置まで戻ると、戦車により付近のフェンスが破壊されるので、そこを通って先に進む。

▼

5-2 道なりに進み、チェックポイント付近にあるマンホールに入り地下へ。そのまま地下を進むと戦車近くの地上に達する。近くの扉から建物に侵入し、屋上へ。そこから左側にある建物に移り、屋根伝いに移動すると破れた壁があるので、そこから内部に侵入。そこにある本を入手する。その後屋根まで戻り、隣りの建物に移動する。

▼

5-3 はしごを使って建物から降りて先へ。そして、つきあたりにある建物へ侵入する。2階通路の奥にあるパネルを開きボタンを押すと、1階奥の扉が開くので、そこを入ってエレベーターへ入る。

▼

5-4 クレーンを使って上のフロアへ移動。奥の部屋にあるスイッチを押すと、吹き抜けが渡れるようになる。そこを進んでいくと、浸水路のある広間にたどり着く。扉の近くにあるドラム缶を破壊して、扉から中に侵入するとクリアー。

攻略ポイント

5-1 味方救出時に出現する火炎放射器を持つ敵は、パンツァーファウストで倒そう。

LEVEL6



敵の基地に侵入し、ナチスが作り出すモンスターの情報を入手。基地内で出現する強力な敵には、ベノムが必須となるぞ。

6-1 基地に侵入し、つきあたりにあるゲートを開ける。ゲートを抜けて通路ぞいに進むと爆発物があるので、それを爆発させて、壁を壊して先に進む。

▼

6-2 最初の扉を抜けて三叉路の通路を左側へ。まっすぐ進んでさらに扉を通るとはしごがあるので、それを使って2階の部屋へ移動（イベントが発生）。部屋を出て通路ぞいに進むと左右に扉が出現するので、右の扉を通って、通路の床にある穴から1階へ戻る。最初の三叉路を再び左側に進んでしばらくすると、右側への進行を妨げていた電磁バリアが解除されているので、そこを抜けて研究室へ。部屋で本を入手後、さきほどと同じ手順で2階へ移動し、左右に扉があるポイントの手前にある穴を使って1階へ戻る。そのあとつきあたりの部屋にある水路から水中へ。水路をしばらく進むとつきあたりに出現するはしごを伝って階上へ。そこで、通路の右側にT字路があるので、左側に進み、つきあたりの小部屋にあるスイッチを押すと、敵が2体出現するので倒す。敵が出現した扉を抜けて、ゲートを開ければクリアーとなる。

▼

6-3 ボス戦

攻略ポイント

6-3 ボスとの戦闘では、まず部屋の左奥にある防具を取ろう。さらに、付近に回復アイテムがあるのでその場で戦い、体力を消費するたびにアイテムを回収する戦略が有効だ。パンツァーファウストを全弾撃ち、近寄ってベノムで攻撃すれば早く倒せる。

LEVEL7



敵の基地から住宅地を抜け、屋敷へと侵入。途中のステルスミッションでは、気づかれないように要人を殺害する必要がある。

7-1 見張り台の下にあるはしごを伝って地下へ。裏道を進んでいくと爆発物があるので、それを爆発させて扉を破壊、敵基地の敷地内へ侵入する。道伝いに進むと大きな建物があるので左右向かいあった扉のうち、左側を抜けて建物に侵入。そのまま2階へ移動。回復アイテムがある部屋の通風孔へ。1本道の通風孔を進み、つきあたりの出口を使って通路へ降りる。通路の突き当たりにあるゲートを通って基地の外へ。

▼

7-2 ステルスミッション。敷地内を闊歩する兵士たちに気付かれないように行動。住宅街を抜けて奥の屋敷の裏口に。

▼

7-3 裏口を通って屋敷へ侵入。出現する敵を倒しつつ2階へ移動する。中庭に面したバルコニーの手すりを飛び越えて、足場を頼りに壁伝いに向かいのバルコニーへ。窓から部屋に侵入し、ターゲットを暗殺する。再びバルコニーまで戻って、壁に設けられたはしごを使って屋上へ行く。屋上の真ん中にある天井窓を壊して再度室内へ侵入。階段を下りて別の裏口から屋敷外へ出ればクリアー。

▼

7-4 屋敷の裏口から林へ。一本道を行くとそのままボス戦に。

攻略ポイント

7-2 敵に気づかれないために、しゃがんで移動したり、STENなどの消音銃で敵を攻撃すること。警報機を鳴らされるとゲームオーバーになるので、警報機は発見次第壊しておいたほうがいいだろう。

LEVEL8



ナチスの王子が眠っていると言われる墓へ向かう。強靭な人型兵器が多く登場するので、高火力の武器が必須となる。

8-1 洞窟を奥へ。つきあたりの二又路を左側へ進み、はしごを使って上へ。そこから進むとドラム缶のある場所まで行くので、そのドラム缶を爆破。地面に穴が空くので、そこから下へと飛び降りる。

▼

8-2 ミッションスタート後すぐの広間に出現するモンスターを撃滅。入って左側にある扉を抜けた、部屋の奥にあるスイッチを押す。広間にある鉄格子が開くので、そこを抜けてつぎの部屋へ。ふたつ目の騎士像がある場所まで移動し、像から見て右にある部屋へ進む。その先にあるスイッチを押したあと、騎士像の場所まで戻り、像から見て後ろの扉を開く。

▼

8-3 ボス戦

攻略ポイント

画面の位置から敵を狙撃し、最初にザコ敵をできるだけ倒しておく。その後前進し、すかさずボスに接近すること。ボスから離れていると、追尾性の高い飛び道具で襲ってくるからだ。接近後はボスが近づいて攻撃してくるので、後退しつつ手榴弾をタイミングよく投げよう。これをくり返せばダメージを受けず、簡単に倒すことが可能だ。



⬅盾を持っているモンスターは足元を狙って倒すといい。

ミッション後半に欠かせない武器を紹介

中盤以降で入手できる、役立つ武器を紹介。これを駆使すれば戦闘面では鬼に金棒だ。後半はこれらの武器をメインに使っていこう。

STEN－サブマシンガン－



消音効果があり、隠密ミッションに欠かせない。オーバーヒートに注意せよ。

VENOM－ガトリングガン－



秒間何十発もの弾を発射し、敵を蜂の巣にする。接近戦で右に出るものはいない。

FLAMETHROWER－火炎放射器－



一度燃やせば倒れるまで焼き尽くす脅威の武器。消費が早いので撃ち過ぎに注意。



難易度の高いカーチェイスもおまかせ!

町を自由にドライブできるのも本作の魅力。たまにはブラブラと寄り道すると、コインでは購入できない特別なクルマを発見できるかもしれないぞ!

タイトル	ザ・シンプソンズ ヒット&ラン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(2003年12月25日)	価格	4800円(税別)
開発	Radical Entertainment	制作協	
ブロック数	16ブロック	対象年齢	12歳以上
システム対応	1人専用		
その他			

LEVELごとの難所を徹底攻略! 役立つショートカットポイントも紹介

各LEVELで難所となるミッションと、ショートカットポイントを紹介。後半は難しくなるにつれ、無理な運転をすることが多くなってしまう。パトカーに追われて足止めされるよりは、対向車線での走行を控えたり、ブレーキを使って安全に曲がったほうがタイムロスは少ないぞ。スピードを犠牲にしてでも、ゲージの上昇を防いだほうが効率的なのだ。

LEVEL1 ホーマー

チュートリアル感覚でクリアーできる簡単なミッション。本作でもっとも多く登場するコースなので、ゆとりのあるうちにショートカットを把握しておくといい。

1-7 ミッション開始後、すぐの地点にあるショートカットを利用しよう。ライバルとの距離を大幅に離すことができるので、落ち着いて走ることが可能なのだ。

LEVEL2 バート

LEVEL2は回収や逃走ミッションが多く、ショートカットがほとんどない。逃走で相手に近づかれたらUターンをして、一気に距離を開くという戦略が有効だ。

2-6 コインを200枚集め、アイテムを回収する。コインを多く落とすスズメバチは、クルマが通れない狭い路地や、建物の上などに潜んでいるぞ。

LEVEL3 リサ

3−2や3−6での尾行ミッションは、相手もショートカットを使ってくる。ショートカットの道幅は狭いので、通る直前で相手にぶつけ、バランスを崩させよう。

3-5 このミッションで使うのはパトカー。いつもはやっかいな相手だが、このときばかりはありがたい。オブジェクトや人にぶつけてもゲージが上昇しないのだ。

LEVEL4 マージ

コインはシンプソン一家の裏側やその隣りの家に多くあるので必ず入手しておこう。また、初期段階のクルマはスピードが遅いので、レース時などは乗り換えること。

4-4 相手のスピードが速く、ひとつのミスが命取りになる可能性が高い。途中で利用できるショートカットは、スピードが乗るとコースから外れるので減速しよう。

4-5 最初の到達ポイントへの道のりは制限時間が短い。無理をしてでもインコースを走ろう。アイテム回収では相手が急なコース変更をするので、ゆっくりと走り、いつでも対処できるようにしておくこと。

4-6 つねにダッシュで行動し、マップを見て、自分の位置から近いアイテムを回収していくのが得策。途中の看板がある場所までたどり着いたら、上に飛び移ろう。回り道をせずに近道できる。

LEVEL5 アプー

LEVEL2よりもハイウエーを多く移動することが多い。スピードが乗ると、対向車線のクルマは避けにくいので、我慢してでも右側道路を走るようにしよう。

5-3 アイテム回収ミッションのまえに、コインを集める必要がある。スズメバチは、貨物列車がある付近の階段を上り、貨物の上を進んだ先にいる。



←途中にある貨物は移動するので、タイミングを計って飛び移る。そのあとは鉄筋を渡って奥へ進もう。

5-4 アイテム回収は問題なくクリアーできる。そのあとに発生する追尾は、相手がコース変更をすることが多いので、ショートカットは使わないこと。

5-5 追尾後は、まっすぐ進んだ先の右側に階段があるので、上ってアイテムを回収する。終わったら自分のクルマへ戻って、つぎの目的地へと移動しよう。



←回収後は近くのクルマを使って、自分のクルマの位置へと戻ったほうが時間を短縮できるぞ。

LEVEL6 バート

人通りの多い細道はHIT&RUNになる可能性が全コース中もっとも高い。つねに道の真ん中を走り、カーブでは細心の注意を払ってなるべく低速で曲がること。

6-3 途中の大ジャンプするショートカットポイントでは、相手が使わずにUターンで逆走してくる。ポイントの手前で待ち伏せし、先回りするといいだろう。

6-4 大ジャンプするショートカットは、スピードをつけすぎてコースから外れないように。そのさきの手前と奥に分かれた道は、人が少ない奥の道を進もう。



←奥の道は狭いが、人も少ないうえに回復アイテムがある。通る場合は必ずこちらの道を進むべし。

LEVEL7 ホーマー

コインのある場所やコースなどはLEVEL1、4と同じだが、バイクのような小さい乗り物が通るようになる。見落としてぶつからないように気をつけよう。

7-3 クルマに核物質を積んで走ることになるミッション。衝撃を与えると落としてしまい、ふたたび取りに戻らなければいけないので、スピードは控えめに。

7-4 到逐→逃走のあとはビルの上へ飛び乗っていく。いちばん上の部屋は偽装の落とし穴があるため、一度ジャンプして床に飛び乗り、着地した瞬間にもとの位置まで戻ると、落ちずに回避できるぞ。

7-5・6・7 このミッションはすべて7−3と同じ、核物質を積んで目的地まで到達する。万が一核物質を落とした場合は、クルマが長時間ダメージに耐えられるよう、再び入手するまえに回復アイテムを取っておく。また、HIT&RUNになってしまったら素直に捕まること。コインはもう必要ないし、長時間邪魔されるよりはすぐに消えてもらったほうが、攻略のためには楽だからだ。



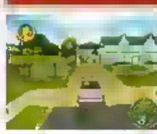
←回復アイテムは大きな看板の奥にある。そのまま直進しても道はつながっている。

見落としがちなショートカットポイント

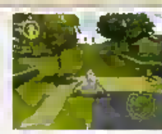
各コースごとの見落としがちなショートカットポイントを紹介。到達やカーチェイスにはもちろん、すべてのミッションで活用できる。

LEVEL1・4・7のコース

ショートカットポイントが多いのが特徴。各ミッションで必ず利用することになる。



←シンプソン一家の家から向かって左に直進した場所に。身近だが気づきにくい。



←左のショートカットポイントを抜けて、すぐ左に曲がった場所にあるぞ。



→公園の広場へ向かう手前にある。よく通るLEVEL7ではとても重宝する。



→核工場を出てから少し進んだところにある。道幅の狭い、白い階段が目印だ。



←道を塞いでいるはしご車が目印。スピードが足りないと、途中で落ちてしまう。



←核工場へ向かう道の途中にある牛舎が目印。カーチェイスで多用する。



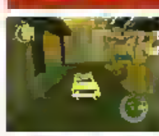
→牛舎の近くにある炎のついた坂が目印。工場から帰る場合はここを使うといい。



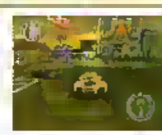
→このポイントはLEVEL7のみ使用できる。画面の門と看板が目印だ。

LEVEL3・6のコース

ショートカットポイントは少ないが、ほとんどのミッションで多用することになる。



←ガソリンスタンドの脇から入る。回復アイテムもいっしょに入手できるので、一石二鳥だ。



←画面の位置から直進すると、そのままショートカットできる。左側にある大きめの看板が目印。



イラスト：香洲緋色　HIRO KASHA
http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

海外ゲームマニアクス

本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!

Vol.16

今回は北米やヨーロッパで大ヒット中のFPS、『XIII』をピックアップ！　カオス館土屋店長のコラムや洋モノといった人気のコーナーも魅力たっぷりでお届け！

XIII

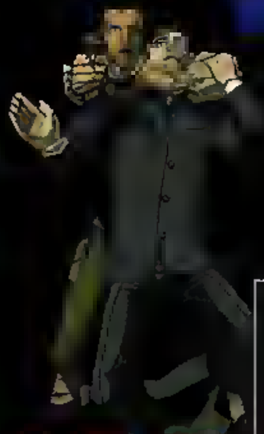
YOUR NUM⑬ER IS UP

サーティーン
発売元：Ubi Soft　開発元：Ubi Soft

人気フレンチコミックをゲーム化したマンガFPS!!

ベルギー人作家、ウィリアム・ヴァンス（代表作『やつらはみんなろくでなし』）原作の人気コミックを忠実にゲーム化。その魅力に迫っていくぞ！





セルシェーディングや効果音のビジュアル化などプレイヤーの目を釘付けにする"マンガ演出"は必見!!

本作の最大の魅力は、何といってもマンガ的な演出が随所に見られる点。3D映像にハイクオリティーのセルシェーディングをほどこしたマンガとアニメが融合したようなグラフィックや、アメコミのように足音や銃声を文字化した視覚効果など、マンガの主人公になった気分でプレイを楽しめるのだ。

日本版Xboxでもプレイ可能！

本作は、どの地域の本体でも稼動するリージョンフリー仕様のソフトとなっている。国内版のXboxでも動作するので、日本のXboxユーザーでもプレイできるぞ！



つぎつぎと描かれるマンガ演出の数々!!

←↓銃声によって出現するマンガ文字は"BANG"や"BOMB"など、使用する武器の種類によって変化。また、敵を仕留めた瞬間には、下の写真のようにマンガのコマがポップアップするといった、ダイナミックな演出も施されているのだ。



サスペンス仕立ての重厚なストーリー

ストーリーは記憶喪失となった主人公が、身体に彫られたタトゥーと断片的に思い出される記憶を頼りに、アメリカという国家の裏に隠された謎に迫っていくというもの。深みのある、ハードボイルドな内容となっているのだ。



↑フラッシュバックで甦える記憶にはいったい何が…

10種類以上の武器を使用可能！

近距離戦用のナイフから木っ端微塵に破壊するバズーカまで、大小さまざまな武器を扱える。これらの武器を同時に複数携帯することも可能。



➡遠くにいる敵は、スナイパーライフルで狙撃せよ！

Sniper Rifle

Sub Machinegun

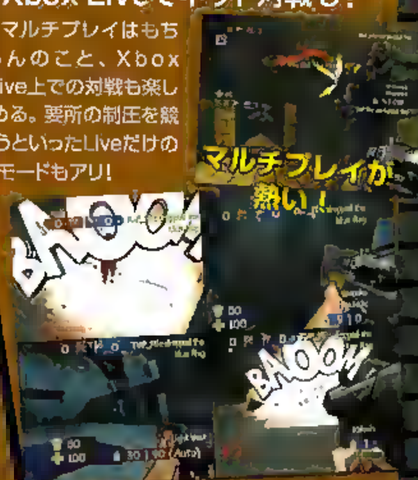


➡スキルを会得することで、両手に武器を持った二丁拳銃による攻撃も可能となるのだ。

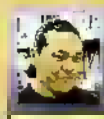
Xbox Liveでネット対戦も！

マルチプレイはもちろんのこと、Xbox Live上での対戦も楽しめる。要所の制圧を競うといったLiveだけのモードもアリ！

マルチプレイが熱い！



↑マルチプレイは熱くなること間違いなし！



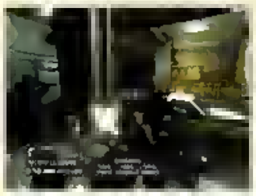
メッセサンオーカオス館土屋店長オススメ!

いま、この洋ゲーが熱い!

――今回は、Xboxユーザーになじみ深い、"あの人"が原作を担当しているシリーズ最新作の魅力について語ってもらったぞ。

この『Tom Clancy's Rainbow Six 3』は、『レッド・オクトーバーを追え!』や『トータル・フィアーズ』で有名な作家、トム・クランシーが脚本を務めるシリーズ第3弾です。日本では『スプリンターセル』の発売で、その名前を耳にした方も多いでしょう。あまりにもリアリティーを追求したゲーム性が印象的で、前作までは1発でも銃弾を食らうとほぼ即死状態……プレイヤーを突き放した感がありました。しかし、今作は難易度を下げればそれほどシビアではないので、比較的敷居が低くなった感じがします。

ゲーム内容は、レインボーチームと呼ばれる各国の凄腕を集めた特殊部隊が、テロリストを殲滅するFPS。レインボーチームは4人編成でプレイヤーがリーダーとなり、ほかの3人のNPCに指示を与えます。3人のNPCは、指示どおりにフォーメーションを組み、巨大ビルに人質を取って立てこもるテロリストたちと戦うのですが、手に汗握る戦闘や実在する銃器がプレイヤーをゲームの中にグイグイ引きこんでくれます。



↑仲間を引き連れ、テロリストたちを殲滅!



Tom Clancy's Rainbow Six 3
リージョンフリー、国内版Xboxで動作

メッセサンオーカオス館 店舗情報
●所在地：東京都千代田区外神田3-14-8新広末ビル2F ●営業時間：月曜～水曜10:30～20:00、木・土曜10:00～20:00、金曜10:00～20:30、日曜・祝日10:00～19:30 ●http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

海外のレアな周辺機器を発掘! 洋モノ vol.10

落雷には、オヘソよりもXboxが危険?

さて今回は、アメリカのXbox公式サイトにも掲載されているオフィシャル製品の中から、えりすぐりの周辺機器をピックアップ!

まず紹介するのは、『Xbox Surge Protector』。サージとは落雷によって発生した3000～4500ボルトもの電圧が、家庭やオフィスの電源ラインに進入し、電化製品を破損させる現象。最近はとくにサージの被害が多く、ときには深刻な事態となることも……。しかしこれさえあれば、愛しのXboxちゃんをサージの被害から守ることができるというワケ。続いて紹介するのは『Xbox Game Manager』。これはさきほどのものと同様にサージの被害を防ぐことができるうえ、20のソフト、4つのメモリーユニット、そしてコントローラーを収納できちゃう優れモノなのだ。ただし、日本とアメリカでは電圧に違いがあるため、これらの機器の日本での使用はオススメできない。ほぼコレクター向け製品かも!?

Xbox Surge Protector
販売元：American Power Conversion



↑もちろんXboxばかりでなく、ほかの電化製品にも対応しているぞ!

Xbox Game Manager
販売元：American Power Conversion



↑Xbox本体に似た素敵なデザイン。前部にあるトレイにソフトを収容可能。

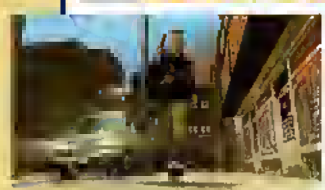
注意
マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したさいには、サポートなしのリスクがあることを忘れなく!

海外Xboxランキング(U.S.) TOP10

2003年11月分

11月の堂々1位に輝いたのは、全世界で800万本を売り上げた『GTA III』に、続編である『Vice City』が同梱された『GTA Double Pack』。2本の大ヒット作が同時に楽しめるという点が、売れ行きの大きな要となった模様。そして第2位はポストGTAと称される、ロサンゼルスが舞台のアクション『True Crime』。こちらも大人気だが、パイオニア的存在であるGTAには一歩及ばなかったようだ。4位には、今回土屋店長が紹介してくれた『Rainbow Six3』がランクインしているぞ!

No.1 GRAND THEFT AUTO Double Pack



↑『GTA』シリーズ2本セットのお得なパック。

No.2 True Crime：Streets of LA



↑ロサンゼルスを忠実に再現したアクション。

順位	タイトル 発売元
1	GRAND THEFT AUTO Double Pack Rockstar Games
2	True Crime: Streets of LA Activision
3	HALO Microsoft
4	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Ubisoft
5	Need for Speed Underground Electronic Arts
6	Medal of Honor Rising Sun Electronic Arts
7	The Lord of the Rings: The Return of the King Electronic Arts
8	Tony Hawk's Underground Activision
9	Counter-Strike Microsoft
10	Project Gotham Racing 2 Microsoft

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ!

●前号の洋ゲー移植アンケートは、必死こいて答えました。その結果が反映されるのが、いまから楽しみです。ところで海外では既に発売中の『Crimson Skies』。だいぶまえから発表されていますが、続報がありません。何とかして!(福岡県/走る棺桶)
――アンケートに答えてくれてありがとう。たしかに発売が決定してから、未だ発売日は公表されていないよね。Xbox Live上での空中戦、早くやってみたいよなあ。

●海外ではXbox版『GTA』が発売されましたが、日本のXboxでもプレイできる日を待ちわびている今日このごろです。英語はある程度わかるので、お金を貯めて北米版Xboxを買えばいいのですが、ついつい学校帰りに豚まんを買い食いしてしまいます……。空腹には勝てません!
(長野県/コズミックサイクラー)
――とにかく明日から豚まんの買い食いをやめて、その分を母親に渡し、お母さん貯金を実行せよ!



群馬県/みっともない
←ポスト吉田戦車や和田ラジオを狙う氏の作品。んで、どこらへんがバックヤードレスリングなん?



↑こんなキュートなパッキンガールに物欲しげな目で見られたら、つい付録の『XMM』をあげちゃう!? 茨城県/雷泣手

投稿募集!
海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い思い(感想文&レビュー)、アメリカンなイラストなどを大募集! とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント! 117ページのあて先までどしどし投稿してくれ!(係名は「海外ゲーム」係)

短期集中連載 最終回

XBOX MUSIC MIXER で遊ぼう!

「Xbox Music Mixer」(以下「XMM」と略)の短期集中連載も今月でとりあえず終わり。カラオケデータのダウンロード方法と、オーディオセット一覧をお届けしよう!

「XMM」を入手するには?

「XMM」は本誌2004年1月号付録[illegible]布。[illegible]ン のホームページ([illegible]ら1[illegible]号を[illegible]う。



タイトル	エックスボックスミュージックミキサー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミュージックソフト
発売日	ファミ通Xbox2004年1月号(11月30日発売)に付録	価格	
開発	Wild Tangent(ワイルド・タンジェント)	制作者	
ブロック数		対象年齢 全年齢	システム関連 Xbox Live
その他	ファミ通Xbox付録以外の配布は、いまのところ予定にありません。		

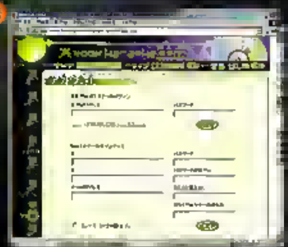
Xboxkaraoke.comからカラオケデータをダウンロード!!

カラオケデータをサイト(http://www.Xboxkaraoke.com)から有料ダウンロードできるサービスがはじまっているのを、みんな知っているかな? といっても、じつはアメリカ向け。洋楽中心だがサイトそのものは日本語表示できるので手軽に入手できる。ここでは、PCでダウンロードしてXbox Liveに転送するまでの流れを説明しよう!

まずはサイトからダウンロード



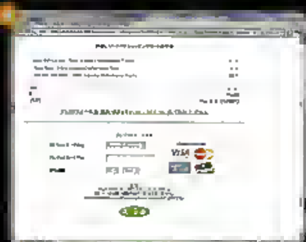
↑Xboxkaraoke.comをPCのブラウザで開く。"言語"メニューがあるので、これを"日本語"にしておくと便利だぞ。



↑アカウントを登録。右下の"カラオケ購入キー"は、『XMM』の"MUSIC PLAYER"から"インポート"に入ると表示される。

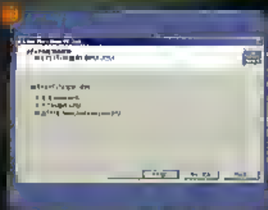


↑購入したい曲をチェックすると、その曲がショッピングカートに登録。これでよければ"ショッピングを続ける"を押す。

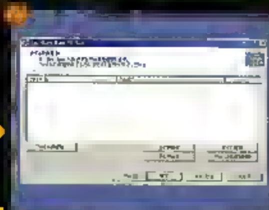


↑画面の指示どおりに購入手続きを進める。クレジットカードでのみ購入可能。手続きが済むとダウンロード画面へ。

PC ToolでXboxへ転送



↑PC Toolを起動し、"カラオケ曲"を選ぶ。



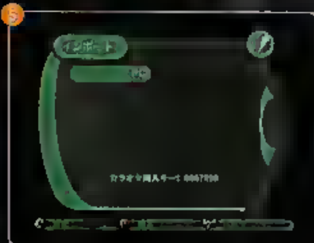
↑転送する曲を選択。"ファイルの追加"を押す。



↑さきほどダウンロードした曲のデータを選択する。転送したい曲を選んだら"完了"ボタンを押す。



↑PC側は転送準備完了。うまくつながらない場合は、Xbox公式サイトにある『XMM』コーナーをチェックしよう!



↑Xboxは『XMM』を起動、"カラオケ"の"インポート"にある"PC"を押す。正しく接続されていればすぐに転送開始。



↑"カラオケ"の"歌う"を選んで、転送したカラオケデータを演奏させてみよう。ちゃんと字幕も表示されるかな?

『XMM』日本語版開発担当者からメッセージ PART2

前号から引き続き、日本語版「XMM」開発担当者からいただいたコメントを紹介しよう。数々の追加要素、そして「XMM」に込めた思いなどを語っていうただいた。

マイクロソフト
Xbox Music Mixer プログラムマネージャ
橋本路可
日本語版「XMM」開発に携わる。「キーボードやDVDリモコンによる文字入力はとても便利です。ぜひ活用してください」

日本語版「XMM」では、キーボード対応とDVDリモコンでの携帯電話に似た入力方法を追加しました。キーボードのない環境ではやはり入力するのが大変ですから。日本では米国と違いどうしても"かな"や"漢字"というものを使用せざるを得ず、こうした形で提供することで、ユーザーの皆さんがどのように感じるか聞きたいと思っていました。

また、日本のユーザーはバグに関しては一般的に米国のユーザーより厳しいので、品質のさらなる向上を行っています。また、日音楽やRave Modeで使用するビデオを独自に追加して、少しでも日本のユーザーに喜んでもらえるようにしたつもりですが、いかがでしたでしょうか?

個人的には、家庭用ゲーム機はこれからはゲームだけではなく、総合的なエンターテイメントを楽しめるものになっていく必要があると思っています。アンケートの途中集計を見る限り、私自身がおもしろいと感じた部分は、ユーザーの皆さんにも感じ取っていただけたようです。

今回は音楽のエンターテイメントをより楽しめるソフトを提供させていただきました。これからその範囲を広げていければと考えております。

※エンターブレインのホームページは、以下のとおり。ここの"ebishop"が通販コーナー。売り切れの場合はご了承ください。
http://www.enterbrain.co.jp

レイブモードにおける各オーディオセットの中身

レイブモードでは演奏中の曲に対し、コントローラ操作によっていろんな効果を入れることができる。ビデオとオーディオそれぞれに対し、効果を入れて楽しむことができるのだ。ビデオなら色合いを変更したり、オーディオならテンポを変更したりなど、操作する側が感じるままに楽しむことができるってわけだ。

前号ではビデオセットの詳細を公開したが、今号ではオーディオセットを一覧にしてまとめてみた。効果を入れる各セットの内容、および各効果の意味をそれぞれ表にしたので、いままで適当に操作していた人もこれでじっくりとその効果を確認してもらいたい。

下の表の解説をしておこう。たとえば、最初にあるオーディオセット"House"において、TempoはAボタンを押して左右のトリガで操作、PanはAボタンを押して左スティックの上下で操作、という意味だ。ひととおり試してみてはいかがかな？



⬆新規でレイブセットを作成するときもこの表でチェックしながら決めていこう。



⬆レイブモード中は、Backボタンでレイブセットの中身を確認できる。

オーディオ効果の意味

Tempo	テンポの変更
Sample	スクラッチの種類
Scratch	スクラッチを入れる
Pan	左右にパンする
ChorusTime	コーラスの調整
ChorusWet	コーラスのかけ具合
DelayTime	ディレイの調整
DelayWet	ディレイのかけ具合
Pitch	ピッチシフトの調整
PitchWet	ピッチシフトのかけ具合
RingHz	リングモジュレータの調整
RingWet	リングモジュレータのかけ具合(magni)
FlangeHz	フランジャーの調整
FlangeWet	フランジャーのかけ具合
Distort	ディストーションの調整
DistortWet	ディストーションのかけ具合
LoPassHz	ローパスフィルターの調整
LoPassWet	ローパスフィルターのかけ具合
HiPassHz	ハイパスフィルターの調整
HiPassWet	ハイパスフィルターのかけ具合

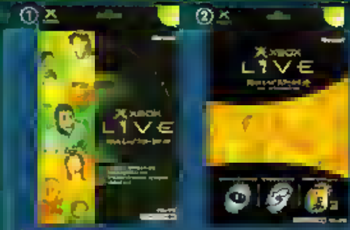
オーディオセット一覧

[House]			
Tempo	A		左右トリガ
Pan	A	左	上下
Scratch	A	右	左右
Sample	A	右	上下
Pan	B		左右トリガ
Pitch	B	左	左右
PitchWet	B	左	上下
ChorusTime	B	右	左右
ChorusWet	B	右	上下
Tempo	Y		左右トリガ
RingHz	Y	右	左右
RingWet	Y	右	上下
FlangeHz	Y	左	左右
FlangeWet	Y	左	上下
Pan	X		左右トリガ
DelayTime	X	左	左右
DelayWet	X	左	上下
Distort	X	右	左右
DistortWet	X	右	上下
[Scratch]			
Tempo	A		左右トリガ
Scratch	A	左	左右
Sample	A	左	上下
FlangeHz	A	右	左右
FlangeWet	A	右	上下
Pan	B		左右トリガ
Scratch	B	左	左右
Sample	B	左	上下
ChorusTime	B	右	左右
ChorusWet	B	右	上下
Tempo	Y		左右トリガ
Scratch	Y	左	左右
Sample	Y	左	上下
LowPassHz	Y	右	左右
LowPassWet	Y	右	上下
Pan	X		左右トリガ
Scratch	X	左	左右
Sample	X	左	上下
DelayTime	X	右	左右
DelayWet	X	右	上下
[Sample]			
Tempo	A		左右トリガ
Pan	A	左	上下
ChorusTime	A	右	左右
ChorusWet	A	右	上下
Tempo	B		左右トリガ
FlangeHz	B	左	左右
FlangeWet	B	右	左右
Tempo	Y		左右トリガ
LowPassHz	Y	左	左右
LowPassWet	Y	右	左右
Tempo	X		左右トリガ
DelayTime	X	左	左右
DelayWet	X	右	左右
[Super Effects]			
Pan	A		左右トリガ
Pitch	A	左	左右
PitchWet	A	左	上下
FlangeHz	A	右	左右
FlangeWet	A	右	上下
Pan	B		左右トリガ
RingHz	B	左	左右
RingWet	B	左	上下
ChorusTime	B	右	左右
ChorusWet	B	右	上下
Pan	Y		左右トリガ
Tempo	Y	左	左右
DelayTime	Y	右	左右
DelayWet	Y	右	上下
Pan	X		左右トリガ
Distort	X	左	左右
DistortWet	X	左	上下
HighPassHz	X	右	左右
HighPassWet	X	右	上下
[Techno]			
Pan	A		左右トリガ
FlangeHz	A	左	左右
FlangeWet	A	左	上下
HighPassHz	A	右	左右
HighPassWet	A	右	上下
Pan	B		左右トリガ
ChorusTime	B	左	左右
ChorusWet	B	左	上下
HighPassHz	B	右	左右
HighPassWet	B	右	上下
Pan	Y		左右トリガ
Distort	Y	左	左右
DistortWet	Y	左	上下
LowPassHz	Y	右	左右
LowPassWet	Y	右	上下
Pan	X		左右トリガ
DelayTime	X	左	左右
DelayWet	X	左	上下
RingHz	X	右	左右
RingWet	X	右	上下

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

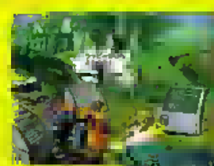
いよいよ2年目に突入したXbox Live！ 今年もたくさんのXbox Live対応タイトルがあるから、去年以上に盛り上がりそうな予感！ 今月もたくさんのLive情報、いってみよー！



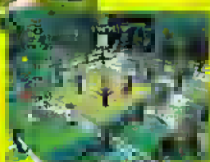
①Xbox Live スターターキット
②Xbox Live スターターキット MotoGP URT2 Online Challenge同梱版
▶Xboxボイスコミュニケータ
▶Xbox Live基本サービス利用料12ヵ月分
▶価格：6800円［税別］
▶①には『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』、②には『MotoGP URT2 Online Challenge』、①と②両方に『開脳対戦ライブ』

DOWNLOAD ▶▶▶ 今回もたくさんネタあり！ Xbox Live最新情報！

日本でXbox Liveがスタートして1年！ 今月もたくさんの最新情報をお届けしよう！ いまLiveユーザーにとって最大の関心は、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』（以下『TFLO』）のベータテスター募集開始だろう。前号ではファミ通読者限定枠応募を告知したが、1月16日からXbox オフィシャルサイト上でも募集をしているぞ。



↑1月下旬配信予定の『PSO』オンラインクエスト『ラッピーの休日』。



→『ガロンの野望』は7つのミニゲームが用意されている。

毎月開催 Xbox Live Leagueで腕試し！

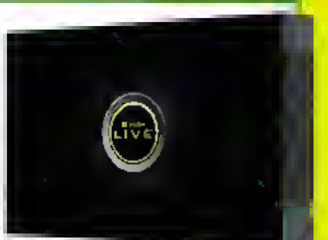
これまで4回ほど開催されてきたオンラインイベント"Xbox Live Championship"が、去年12月より"Xbox Live League"と名称を変更、装いも新たに開催されているぞ。すでに『Project Gotham Racing 2』で2回が行われ、2月も上～中旬あたりに募集があると思われる。参加者多数の場合は抽選で選ばれることになるが、腕に自信があったらチャレンジしてみよう！



↑1月に開催されたXbox Live League『Project Gotham Racing 2』の豪華賞品群。参加賞のトレーナーだけでもぜひ欲しいよね！

ちゃんと届いた!? Xbox Live プレミアムBOX！

1月16日発送でXbox Liveユーザーの家に届けられたXbox Live プレミアムBOX。同梱されていた会報誌には「TFLO」のベータテスト情報や、『スパイクアウトエクストリーム』（仮題）の開発状況をアミューズメントヴィジョン名越氏みずから語ったりと、なかなかビックリ情報がいっぱいだったよね！ 会報誌は今後も一定期間での発送を予定しているから、欲しい人はXbox Liveに登録！



↑こんな箱が1月中旬にXbox Liveユーザーのもとへ届いた。同梱ハガキで応募者全員にゲーマータグをスタンプにできるボールペンがもらえるぞ！

更新処理はオーケー!? Xbox Live2年目の利用料

Xbox Liveをサービス開始時に始めた人なら、もう2年目になっているってことだよね？ 2年目の基本サービス利用料はいくつかの方法で支払うことができるが、更新手続きを何もしていないと毎月680円（税抜き）料金が発生する。12ヵ月分一括で更新すると4980円（税抜き）になり、3ヵ月分以上もオトクになるので、今後も続けていく予定ならぜひ1年分更新しよう。更新方法は、Xbox本体設定にある"IDの管理"から行う。



↑ここにある"IDの管理"を選択。

→次回更新の支払い方法を確認しよう。

締切まであとわずか!『TFLO』ベータテスター募集中！

現在、マイクロソフトの公式サイト（http://www.xbox.com/jp/）にて、2月5日まで『TFLO』のベータプログラム参加者募集中だ。多人数が同時に参加する大規模なMMORPGの場合、発売まえにオンライン関係を検証するベータテストが行われるのが一般的となっている。『TFLO』もいよいよその段階まできた、というわけだね。今回は参加枠500人となっているが、今後もテスト内容に応じて増やす予定はあるという。

今回のベータプログラムはオンラインにおけるさまざまな動作を検証するためのもので、"先行して遊べる！"という趣旨のものではない。当選したら、しっかりとテストに参加してリポートを提出しよう。



↑募集要項をしっかりと確認したうえで、応募するようにしよう。



↑『TFLO』ではどんな体験が待っているのか……。期待しよう。

第15回

Xbox300万台への道

Xboxも3年目に突入！ まだ40万台ちょっとだけど、今年こそは50……いや、せめて100万台を目指したいところ！ がんばれXbox！

今月は熱いおたよりがたくさん！

本体値下げと豪華セットのプラチナパックのおかげで、販売台数はグッと伸びた。それまで毎週数百台だったのが、いきなり何千台！ この勢いで年末年始も乗り切り、いまはひと段落したかな、という感じだ。このあと、『鉄騎大戦』や『NINJA GAIDEN』、『DOA Online』などなど話題作が盛りだくさんなわけで、こりゃますます販売台数が伸びるに違いない！ってなるといいのだが……!?

さて、今月もたくさんのおたよりをいただいた。これらをできるだけたくさん掲載すべく、ちょっと枠を大目にとってたっぷりと紹介していきたいと思う。みんなもこれらのおたよりに対して意見があれば、ドシドシ送ってほしいぞ！

DVDなどの映像集に関して

●付録DVDを見て思ったのですが、Xboxのよさをわかってもらうには、その映像を見てもらうのがいちばんです。そのために、マイクロソフトやソフトメーカーが協力して、年に数回、2時間たっぷりのゲーム紹介DVDを300万枚作って無料配布する、というのはどうでしょうか？ 新作は公開できる限度があるけど、旧作ならたくさんの映像が紹介できると思います。配布方法もいくつか考えました。ひとつは雑誌につけてもらうという方法。もうひとつは無料ではなく100円程度で販売するという方法です。買ってもらわなければ意味がありませんが、100円というだけでも十分話題になると思います。

（宮崎県　重黒木博）

●友だちにファミ通Xbox付録のDVD映像を見せたら、すごくビックリしていた。「これ、実際はムービーじゃなくてXboxで動かしているんだよね？ す、すげえ！ Xboxってすごい！」とマジで感動してました。しばらくしてその友だちはXboxを買いました。Xbox本体ごと持って遊びにいき、いっしょに『Halo』で遊んでいます。やっぱり映像のインパクトはでかいので、こういったDVDはどんどん付録につけてください。あるいはばんばんCMしてください。

（埼玉県　ツナーンカメーン）

映像のインパクトは大きいからね。これからも積極的にDVD映像の付録を考えていきたい！



↑これまでファミ通Xboxでは2回ほどDVD映像集を付録にした。次回は……いつごろになるかな？

Xbox Liveのこと、ラインナップのことなど……

●本体の販売台数が伸びたようですが、あまり見通しの明るい伸びかたじゃないですね。本体の値下げによっていままで買い控えていた人が購入した程度であって、Xboxそのものの魅力が向上したわけではないでしょう。相変わらずソフトが出ないし。先日、まわりのPSユーザーに聞いてみたところ、「Xboxってネット接続しなくちゃ意味ないんでしょ？」という人が多かった。なるほど、Xboxユーザーはファミ通Xboxなどを通してオフラインでもよいソフトが多いことを知っているけど、他誌ではXbox Liveの宣伝ばかり……。マイクロソフトの販売戦略って、誰をターゲットにしているのかよくわからない。どんな年齢層に、どんな人にXboxを売りたいのか……。ブロードバンドを持っていないユーザーには用はない、というイメージが先行しているしている気が。あとマイクロソフトのゲームソフトにいは、アンケートハガキがついてないんですよね。ネット接続できない人の意見は聞いてもらえないんでしょうかね……。

（宮城県　佐久間勝之）

●サターンはPSに負けたけど、それでも500万台売れた。なぜ!? それは『バーチャファイター』があったから。とくに『バーチャファイター2』は社会現象を起こしたほど。いまこそ、この熱をXboxに持ってくるのです。いまから『バーチャ』を？と思いました？ 違いますよ。『バーチャ』は①社会現象を起こしている②子供のみならず大人も遊ぶ③ゲームセンターでブーム④お金をたくさんつぎ込んでいる人が多い……という要素がありました。いまこれに当てはまるのは、『ワールドクラブチャンピオンシップフットボール』です。ゲームセンターでは開店と同時に人がいて、閉店まで盛り上がっていますがセガに頼み込んで、ぜひXboxに移植してください。頼みます！

（秋田県　どんちゃん）

●1月号のドリームキャストソフトをXboxで遊べるようにする案に大賛成！ "だからといってすぐ300万台に到達するのはむずかしそう"なんて編集部はコメントしていたけど、いまの状況ですぐ300万台到達なんて無理。少しずつ売っていく方法がいちばんなのではないか？ "ドリームキャストは国内では200万台"と書いてあったけど、現状のXboxが何台なのか考えてほしい。ドリームキャストのソフトが動くようになれば、いまだに発売が予定されている新作タイトルがすべてXboxのラインナップになります。過去のハードが動かせるというこれまでにないことは非常に斬新だと思います。マニアックな人向けにワーコレを出す、という意見が通るなら、こっちのほうがずっとマニアは喜ぶと思う。

（神奈川県　浅田慎一）

というわけで貴重な意見をホントにたくさんありがとー！

熱いおたより、待ってます！

当コーナーでは、みんなからのおたよりを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ（P.74欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー！

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス：
xbox@ml.enterbrain.co.jp



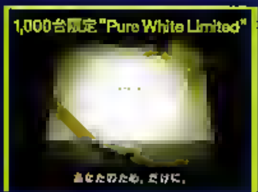
Xbox公式サイトXbox.com通信

Vol.25

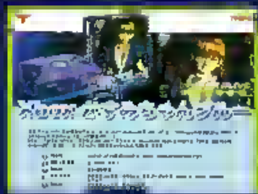
http://xbox.com/jp/

特別カラーのXbox本体、サイトで限定販売!

1000台限定"Pure White Limited"がいよいよ注文受付開始。ピュアホワイトカラーのXbox本体にオリジナルメッセージやネームを刻印した、まさにオーナーだけの限定Xboxが入手できるのだ。公式サイトのみで受付販売されるぞ。気になる人はすぐに申し込もう。価格はXbox Liveスタータキットも付いて19800円(税別)。



←「あなたのため、だけに。」2周年を祝おう!



←Xboxかすみちゃんブルーはお店で限定販売。

キャンペーン1 『DOA』Beach in HAWAII

3月発売予定のXbox専用ソフト『DEAD OR ALIVE Online』(テクモ)の発売を記念して、総勢50名様を[illegible]ご招待。[illegible]のプライベートビーチで、人気Xboxソフト『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の世界観を満喫するのだ。



←応募は、2月20日まで。日程は、3月25日～29日の3泊5日。

キャンペーン2 『トゥルーファンタジー ライブオンライン』ベータプログラム

『トゥルーファンタジー ライブオンライン』のベータプログラム参加者を500名募集中。前号でファミ通枠50名を募集したが、サイトでも2月5日(木)まで募集しているぞ。応募を逃した人は、応募資格を満たしていますぐ応募しよう!



←期待のタイトルをいち早くプレイできるチャンスを逃すな!

キャンペーン3 鉄騎大戦"戦場へご招待"キャンペーン

クイズに答えて応募するオープンキャンペーンを実施中。賞品には、防音効果完璧の防音設備BOX(自分専用コックピット)鉄騎対戦ルームA賞。タレントとチームが組める権利のB賞。B賞応募締切は、2月5日なので急げ。



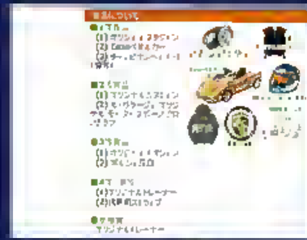
←簡単なクイズに答えて豪華賞品をゲットするチャンス。アイドルと遊べるイベントにも参加しよう。

WebMasterからのメッセージ

2月は何のゲームをやろうかもう決めましたか? 2月は『NINJYA GAIDEN』や、『天空-Tenku- 2』、『鉄騎大戦』などのキャンペーンやコンテンツも充実です! 詳しくは、公式サイトで発表しますので、お見逃しなく!

Xbox Live League 毎月開催中!!

Xbox Liveを使っての対戦大会がXbox Live Leagueとして毎月開催中。キミはもう参加したかな? 12月、1月は『Project Gotham Racing 2』で大会を実施したのだ。さらに2月には、両大会の決勝進出者によるチャンピオンズ大会を開催予定だ! 熱戦が期待されるぞ。キミも腕を磨いて今後の大会に参加し、豪華賞品をゲットしよう。



↑優勝者には、こんな豪華賞品がプレゼントされたのだ。欲しくなっちゃうよね。

ニュースレター読者限定プレゼント実施!?

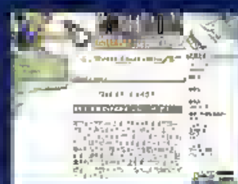
毎月第2、第4金曜日に配信中のXboxファンマガジン。もちろん皆さんは登録して購読してるよね。今後ファンマガジン読者限定のプレゼントなども実施していく予定なので、まだ購読していない人はマイアカウント登録しよう。



←1月1号目では、ワーコレ第3弾をメインに。

ワーコレは、レビューなどでチェック!

Xboxワールドコレクションは、英語のままだからと購入を躊躇している方にチェックしてもらいたいのがこのページ。ファンサイトオーナーやライター陣による、プレイしたうえでのレビューをぜひチェックしてみてね。



←楽しさをプレイした人の言葉で紹介。

『PGR2』アーティストインタビュー

『Project Gotham Racing 2』の"YOKOHAMA"ステージに流れるダンサブルなR&Bサウンド。この歌声に「誰が歌っているの?」と思った人も多いのでは。そんな話題集中の実力派シンガー、"Asuka"の声をお届けする。



←インタビューでファンになる人も多いはず。

突撃隊イベントに参加しよう!

Xboxで遊んでいる多くのファンの「友だちを集めていっしょにゲームをしたい」という声。その要望を実現させるための支援を行っているのが突撃隊プロジェクト。ゲーム本来が持つ楽しみの追求と、遊びによるコミュニティーを広げるため、活動を続けるこの突撃隊のイベント。気になるファンは、公式サイトで確認し、ぜひ参加してみよう。



↑みんなでXboxでいっしょに遊ぶ楽しさを、イベントに参加して実感しよう。

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ！

サンチャWIRED

DAY 16

『ファントム・クラッシュ』オリジナルストーリー『ゴミ・ボーイ』、ラスト目前！ 澤田先生の小説が読めるのはファミ通Xboxだけ！



PHANTOM CRASH 2041 ゴミ・ボーイ

[act5.撃墜の価値を問うな編]（澤田典宏/元気・企画開発室）

西日の射し始めた日本平【ニホンダイラ】に薄いハウリングが響いた。参加者や観客が安っぽいスピーカーを見つめて息をのむ。

「第七回ニホンダイラ・オープン四時間耐久ランブリング。現在のトップは五機を撃墜している狐ヶ崎ヤングランダー。以下、四機撃墜の野田チャーメンズ、三機撃墜の中田島フレーメンと続きます」

少し歪んだアナウンサーの声に合わせて、リーディングボードの情報が更新される。観客のどよめきと黄色い声。これまでに相棒のマルが二機の撃墜を記録しているおれたちは"新宿・箱根山クライマーズ"などの三チームと同率の四位だった。

「なお、これまでに24チームがリタイア。現在残っているチームは16チームです」

アナウンサーはそういうとマイクのスイッチを切った。試合【ゲーム】開始から二時間とちょっと。おれとマルとジョーンズの二人と一頭は、自分たちの参戦順【ターン】を待って駐車場に座りこんでいた。

「残り時間、あと一時間四十分ぐらいかな」

参戦ゲートに向かうナンバー10を着けたよそのチームのスクービーを見て、マルが不安そうにいった。確かにおれたちがこうして座っているあいだにも試合【ゲーム】の残り時間は刻々と過ぎていく。

おれは改めてリーディングボードを見た。ここまで勝ち残った参戦者たち、おれたちが勝つために必要な撃墜数【スコア】、限られた競技時間。頭のなかを情報がぐるぐる回る。だけどその情報は回るばかりで、少しも形にならなかった。おれはマルの横に浮かぶ立体画像【ホログラフィ】のイルカを見た。イルカは片目をあけて、こっちを見ている。

「なんだよ、ジョーンズ」

〈アオやマルは難しく考えすぎなんだよ〉

ジョーンズは上目づかいで、おれをのぞきこむ。仕方なく、おれはもう一度考えてみたけれど、やっぱり情報が回るだけだった。

「目の前の敵を撃つ以外に、なにがあるっていうんだ？」

〈ひとつある。しかも簡単だ〉

ジョーンズはニッときれいな歯を見せた。

〈さっき名前があがった3位までのチームを最初に全部墜とせばいい〉

おれは首をふった。

「ヤツらはおれより確実に上手いぜ。背中を取る隙だってあるかどうか。それに墜とすのに手間どってたら時間がなくなる」

〈最初から最後まで連中の相手をしてやる必要はないだろ？　どうせヤツらは全員に狙われるんだ。おれたちはヤツらの耐久力の残りカスにデカいのをぶち込んでイカせてやるだけにするってのでどうだい？〉

おれとマルはジョーンズを見た。ジョーンズは立体画像【ホログラフィ】の表示位置を調整すると、おれに鼻づらを突きつけた。

〈な、簡単だろ？〉

おれは右手でジョーンズを追い払うまねをすると、駐車場に停めてあるK2【ケイツー】に向かって歩き始めた。マルがていねいに塗ったK2は一時間前に戦闘を終えたばかりとは思えないほどコンディションがいい。K2の右腕にはバカ大きいT23対SV砲。

ホント、いうだけは簡単だよな。

午後三時三十六分、ナンバー11をつけた"安倍川茶ップリンズ"に続いて、おれとジョーンズは戦場【フィールド】に入った。停まらないように注意しながら、戦場【フィールド】に設けられている高台の登り口を探す。この日本平【ニホンダイラ】はランブリング専用に造られた戦場【フィールド】だから、ところどころに遮蔽物を兼ねた巨大な箱が建っていた。

おれは光学迷彩を展開して、K2の姿を隠すと段差を踏みはずさないように高台を登り始めた。段差を踏みはずして落下している最中に背後から撃たれたら避けようがない。

高台の屋上は五メートル四方ぐらいの狭い空間だった。コンクリート製の床は、角が地上からの銃弾によって斜めに削られている。おれはK2を屋上の真ん中辺りに停めると、その場で周囲を見回した。

「どうだ、ジョーンズ？」

〈そう急ぐなよ。今、戦場【フィールド】にいる標的は"野田チャーメンズ"だけだし、すぐに見つけられるさ〉

ジョーンズはそういうと身体をひねって、LEDの奥へと泳ぎ去った。どうやら標的を探すことに集中するつもりらしい。

「うまくやれるのかよ？」

〈あたりまえだろ。おれは最新型だぜ〉

間接視認装置【ワイア・ヘッド】に姿の見えないジョーンズの声が響く。おれも耳に入る音に集中することにした。風の音、遠くの銃声。周りの騒音【ノイズ】が消えていき、このまま世界が静まりかえるように思えた。でも、それは瞬間的なできごとだったんだろう。再びジョーンズの声が響く。

〈お待たせ。標的を見つけたぜ〉

高台から降りたおれたちの前方でマズルフラッシュが光った。およそ六百メートル先。間接視認装置【ワイア・ヘッド】に映し出された情報から推測する限り"野田チャーメンズ"が二機を相手に戦っているようだ。

〈この距離だと、おれが照準【サイト】を自動補正してやることはできないぜ〉

「わかってる」

おれはK2にT23対SV砲をかまえさせる。もちろん、このバカ重い弾頭を直撃させようなんて思ってもいない。この状況ならば爆風に標的を巻き込む方がいいということを、ここ数ヶ月でおれは知った。

〈できるだけ至近距離に着弾させろよ〉

「努力するよ」

手動で照準【サイト】を目標とする地表から一メートル五十センチ上に設定した。運良く直撃してくれれば脚がぶち壊せる。

ふいに前方の障害物の影から一機のスクービーが視界に入ってきた。あっという間にそいつは着弾の火花に覆われる。

[06：NODA－T]

間接視認装置【ワイア・ヘッド】に詳細な情報が映った。"野田チャーメンズ"の残り耐久力46.5%。おれはトリガに指をかけた。

〈ヤツがミサイルを喰らったらブチこめ！〉

ジョーンズが叫ぶ。次の瞬間"野田チャーメンズ"の背後から飛んできたミサイルが、彼らのスクービーを直撃した。"野田チャーメンズ"の残り耐久力11.3%。ほとんど同時におれはトリガを引いた。

[CTR：16／shoot-down3]

爆風の向こうに崩れ落ちた"野田チャーメンズ"の機体が見える。確かにジョーンズの考えた戦術ならば、おれたちは撃墜を稼ぐとともに、おれたちの上位に立つライバルの撃墜数を押さえこむことができる。ただし、この状況から生き残ることができれば……の話だ。

「ジョーンズ。右斜め前ロックオンされた」

〈さっき"野田チャーメンズ"にミサイルをブチこんだヤツだな〉

「一機、左横に回りこもうとしてるぜ」

〈そいつはさっき"チャーメンズ"にマシンガンをぶっ放してたヤツだよ〉

「ジョーンズ！」

〈人生、たまにはバクチも必要だぜ？〉

ホント、簡単にいってくれるイルカだぜ。





どっちから履く？ って、野郎の下着姿なんかうれしくないぞ！

←シバ「恥ずかしながら私も鉄板のファンでしてねェ。『ちなみにパンツはどっちから履く？』……ってコレは〈革命君〉の歌詞なんですがね。ハートにターボがあれば生きていると思うのです。彼を見ているとそういえる」真紅〈……ライバルが鉄板兄さんってのは複雑だわ……〉（元気・荻野美由紀）

ところで担当は、"パンツ"とは下着であって"ズボン"ではない、と信じて疑わない昭和40年代前半生まれの男子であるわけなんですが、実際のところど一なんでしょうか、荻野さん&鉄板兄さん。

●ワイアヘッズ通信

ほぼ半年にわたって連載が続いております「PC」オリジナルストーリー"ゴミ・ボーイ"。担当もまさかここまで盛り上がるとは思っておりませなんだ（感無量）。澤田、小島両氏へのお便り、感想をお待ちしております。

お便り大募集

〒154-8528（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！ 最強中の元気「PC」スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター ライター「緊急連絡。元気の澤田氏からのメールによれば、次号、ついに！」担当「すわわっ!?」ライター「大団円、最終回ですって、'ゴミ・ボーイ'」担当「おい」ライター「予定である、との但し書きつきですが(笑)」担当「(笑)じゃなくって！」ライター「それと、今回の小島氏のイラストね、ラストのヤツは野田チャーメンズのSVなんです。相変わらずイカすね」担当「……おーい？」ライター「そういや、荻野さんもシバで来るとは意外だったなぁ。それも鉄板兄さんネタまで盛り込んで、ニクイね、こんちきしょう！」担当「おーい、なに遠い目してるんだーい」ライター「某巨大掲示板も相変わらずのまた〜りムードで、「PC」ファンはいいね！」担当「55、ライターが勝手にまとめにかかるな。ま、まだまだ続きますよ！」



麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～



毎月私の可能性を考えてくださる麻生教授へのお便りも送ってくださイ。今月は、サイコガンみたいでしょ？

「P.A.S.S.」消防用ユニット "イフリート・イーター"

麻生：はい、どうも，今回は消防用ユニットを装備した「P.A.S.S.」ですね。
島村：災害現場などの危険な現場での作業となると、「P.A.S.S.」は打って付けの存在ッスね！
麻生：そういう事です，さて、既存の消防ロボットについて，どういったモノが挙げられますか？
島村：えっと、確か……日本では東京消防庁が数種類の消防ロボットを所持してたッスよね？ 偵察ロボット"ファイアーサーチ"と無人放水車"レインボーファイブ"、遠隔操作式消火装置"ジェットファイター"に救出ロボット"ロボキュー"、あと、2台あった気がするんスケド……？
麻生：あとの2台は水中探索装置の"ウォーターサーチ"と、試作機の消火ロボットですね，こちらは、まだ名称などは無いようですが。さて、これらロボットたちは用途によって機能は勿論，姿カタチが大きく異なります。
島村：確かに，しかし、「P.A.S.S.」であれば最低限の装備変更で対応できるっつー訳ッスね。
麻生：火災現場というにはさまざまなパターンがあります，ふつうの一軒屋での火事なのか、工場での火事なのか？
島村：危険物火災だったら人は容易に近寄れないですもんね，
麻生：たとえば、危険物火災であったら無人走行放水車や遠隔操作式消火装置の出番でしょうが、そこが濃煙であれば、状況確認のための作業がまず必要となります。そういった時には偵察ロボット……。
島村：用途ごとに出動させるロボットが別であると時間を使ってしまう，と。
麻生：消火と調査、救出等の作業が同時に行える事が理想であるわけです，
島村：なるほど，
麻生：構造物が火災によって弱くなってしまったら，さまざまな危険が発生します，壁が剥がれ落ちたり，屋根の落下、床の踏み抜きなど，しかし、何といってもやはり，映画などで一躍有名となったバックドラフト現象ですね。
島村：密閉した室内で火災が起き、酸素が無くなった状態に空気が一気に流れ込み爆発的に炎が吹き出る現象ッスね。
麻生：鋼鉄製のドアが吹き飛ぶ事もあるそうですよ，
島村：うわあッ、それはスゴいッスね！
麻生：ほかにも、一気に火災の温度が上昇するフラッシュバック現象や、高熱化した金属に水をかけると起きる水蒸気爆発など……。危険は山ほどあるのです。
島村：「P.A.S.S.」であれば、そういった状況下にあっても最速のスピードで対処できるッスね。お？ なんか、腕に変わった装備がありますね，
麻生：それは、高圧噴霧消火ユニット"イフリート・イーター"ですね，これは，少ない量の水を圧縮空気によって高圧の噴霧状に発射して消火するという装置です，バックパックは消化剤や水などを入れるタンクとなっています，
島村：つまり、水のショットガン！ おお、かっこいい！
麻生：少量の水でも多くの回数の使用を可能としています，
島村：しかし、火災現場に行ったら「P.A.S.S.」の人工皮膚"ニンバス（※）"はもたないんじゃないですか？
麻生：今回はモデルケースですからね，いざ現場に出動するとなったら、"ニンバス"は使用しないでしょうね，
島村：まあ、あんまり出動しないにこした事はないんですけどね。
麻生：確かに，常日頃から火の元はよく確認し，各々が防災の意識をふだんから持つことが第一の火災防止となりますから，
島村：って，麻生さん……灰皿からガンガンに煙が昇ってるんですケド，
麻生：げえええ、あ、あぶない！
島村：タバコを吸う人は吸殻の溜めすぎと消し忘れには十分、注意しましょうね。では！



PROFILE



麻生博士：Ark「麻生研究所」所長 麻生正洋，「プロジェクト：N.U.D.E.@」の総責任者である，



島村研究員：島村赤吾。マニピュレータの開発が認められ，「麻生研究所」に招かれた，

※バイオマテリアルの技術より開発された人工皮膚を実験的に義肢へ転用。人工培養した皮膚のため，月に一度のメンテナンスを必要としている。

「P.A.S.S.」とボク～愛の劇場～ さいとうりか



今月の「P.A.S.S.」のひとこと

「キミのオシャレって，いっつも同じ，そのパーカーの事？」
投稿者：ブラッ子・ピット

ちなみに担当編集のオシャレは、誰にもナイショのピッチピチのブルーのエナメルブリーフ！ しかも、Tバック！ オシャレの基本はやっぱ見えないところからでしょ!? でも寒い日は，股引履きたくなっちゃうんだよね。うーん，じつはオヤジ臭いってコト？ さらに最近は、重力の関係からかヒップも垂れ気味。もしかしたら，もっと運動しなくっちゃねー！ ってことか？

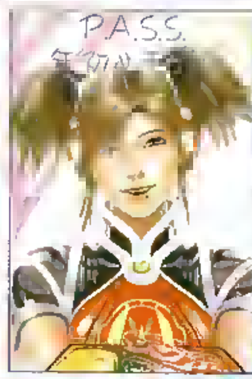


イラスト 愛知県 やおま

募集中 あなたの気に入った「P.A.S.S.」のひとこと。四コマネタ、どんな仕様の「P.A.S.S.」があったらいいかなど、何でも117ページのあて先の「麻生研究所係」まで！ プレゼントを用意しています。

「N.U.D.E.@」公式サイト http://www.xbox.com/jp/games/nude/index.html

『青い涙』ワールドへようこそ!!

Club Blue Tears

オリジナルスタッフによる描き下ろしイラスト&ストーリーで綴る、『青い海』連載コーナー。今回は、活発な女の子さやえと勇介とのひとコマが描かれる。

Character's FILE 02 日比野さえか

好奇心旺盛で活発な女の子

村に住んでいるさえかはとっても好奇心旺盛な女の子。"食べ物"や"服"、"乗り物"など、興味の範囲も幅広い。おしゃべり好きでもある彼女は、勇介を飽きさせない。



Personal Data

身長：155cm
体重：45kg
スリーサイズ：
B81cm W52cm H83cm
血液型：B型
誕生日：6月14日



第2話 夢幻少女

勇介君には女の子の友達がたくさんいます。

みんなこの夢幻の町で暮らしているのです。

楽しくおしゃべりな子、とっても静かな子、聞き分けが悪い子、広い心を持っている子……

しかし、この女の子たちの共通点は、みんなよい子だということなんです。

今日は、友達のひとりであるさえかちゃんがいつものように遊びに来ているようです。

「勇介君、絵描いてるの？」

「ああ」

勇介君はスケッチブックから目を離さずに、鉛筆を動かしています。

さえかちゃんはそんな勇介君のそばに立って、スケッチブックと被写体の両方を見ています。

「何描いてるの？」

「空」

「むー」

勇介君の返事が気に入らないようで、さえかちゃんはほっぺを膨らませます。

この、一見わがままそうに見える女の子は、さえかちゃん。

夢幻の町で暮らしている勇介君の友達で、ふたりはとっても仲良しです。

でも、さえかちゃんはとってもお喋りで、静かに絵を描いている勇介君には、時々邪魔になるようですね。

「空なんて、どこで見ても同じじゃない？　つまんないモノ描いてないで、ほかのを描いてよ～」

「………………」

あらら……変なケチをつけているようですね。

どうもさえかちゃんにしてみれば、折角遊びに来たのに、勇介君が構ってくれないことがおもしろくないみたいです。

ちなみに、そんなふうに拗ねても、すぐご機嫌になるのがさえかちゃんのよい所。

ですから、そうやってさえかちゃんが邪魔をするとき、勇介君が取る行動と言えば、ただひとつ。

黙秘。

それが彼女に対する一番よい方法だと考えているようです。

「あ、この色、ちょっと違うんじゃない？　リアリティーがないよ」

「………………」

「空が曇ってる……心が暗いんじゃないの？」

「同じだよ。空の色だ」

「ええ～、そうかな？　ちょっと違うんじゃない？　空はもうちょっと綺麗な青だよぉ！」

「何が違うんだよ、バカバカしい」

「あ～勇介君、色も分からないの？　もしかして、色盲？」

「そ、そんな訳あるか！　何が言いたいんだよ！」

いつの間にか、さえかちゃんのペースに巻き込まれてしまう勇介君。

これでは、困りますね。

それじゃあ……さえかちゃんの思うつぼですよ？　勇介君。

「私はねぇ……空なんて描くより、もっと美しいものを描いたらどうかって勧めてるのよ。そんなコトもわからないの？」

「もっと美しいもの？　そんなの……どこにあるんだよ？」

「ふふん♪　そうね～……たとえば、私とか？」

「………………」

さえかちゃんは自分を指差しながら、にこにこ笑っています。

どうやらこれが本音のようですね。

じつのところさえかちゃんは、勇介君に肖像画を描いてもらおうと、前々から狙っていたようです。

実際、勇介君の描く肖像画はなかなかの腕前で、いつもはマナさんを描いたりしています。

「子供は描かないの」

「だ、誰が子供よぉ!?」

「さえかに決まってるだろ？　ほら、胸もないし……」

「む、ムネがないですって!?　だだだ、誰を基準にして!?　マナさんと比べないでよぉ！」

「ふつうの女の子を基準にしただけだ」

「きぃぃぃぃ～っ!!　ふつうの女の子たちもみんなこのくらいなの！　いっしょなの！」

……結局は子供の喧嘩ですね。

………………

でも、さえかちゃんと口喧嘩をしている勇介君の顔は、いつものように日常を楽しんでいる顔です。

やっぱり……今日も平凡な夢幻の午後という感じです。（以下次号）




WEEKLY ファミ通
2/13号
好評発売中
特別定価350円
ポケットモンスター
ファイアレッド・リーフグリーン
徹底攻略
逆転裁判3
真・女神転生III
-ノクターン マニアクス
はじめの一歩2
VICTORIOUS ROAD
© 2004 SUSUMU MATSUSHITA


拳で頂点を奪え!!
はじめの一歩2
バイオハザード アウトブレイク
フロントミッション フォース
GT4"プロローグ"版 ほか
全14タイトルを
イチオシ中!!
Z女気★ゲームSpecial Part1
あの感動が帰ってくる
STAR OCEAN
Till the End of Time
DIRECTOR'S CUT
特集
スターオーシャン3
ディレクターズカット
キングダム ハーツ
ファミ通PS2!
2月13日号
好評発売中
特別定価
550円


ファミ通キューブ+アドバンス
3月号
絶賛発売中!!
特別定価650円
ポケットモンスター 赤 ファイアレッド
ポケットモンスター 緑 リーフグリーン
発売直前
総まとめ
&
攻略
オリジナル
ノート
&
シールつき
特別付録
オリジナル
缶バッジ

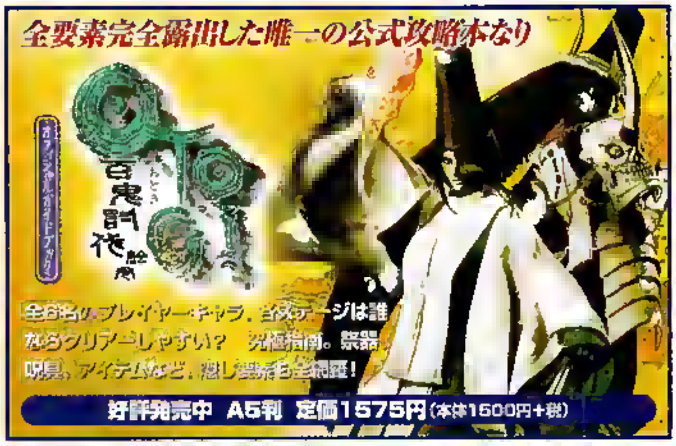

月刊アルカディア
ARCADIA
国内最大規模のゲーム大会
闘劇
火蓋は切って落とされた！
全国各地の激戦を掲載!!
3月号(no.46)
定価650円(税込み)
絶賛発売中!!
ARCADIA
2004年“びっくりKONAMI”戦略
GUILTY GEAR ISUKA
THE KING OF FIGHTERS 2003
http://www.arcadiamagazine.com/


ファミ通Wave DVD
3月号
DVD VIDEO
120分!! ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!
ユリパ再び!!
あの人気企画が復活!!
FFX-2 クイズ ユリ・パ ラストバトル
巻頭特集
鬼武者3
大好評発売中!!
定価980円(税込)
最新映像を大ボリュームで収録!!


ファミ通の攻略本!!
Everybody's Golf
みんなのGOLF4
公式ガイドブック
プレイステーション2
みんなのGOLF4
公式ガイドブック
好評発売中／A5判
定価1365円（本体1300円+税5%）
ゲームボーイアドバンス
スーパードンキーコング
完全攻略ガイド
好評発売中／A5判
定価1050円（本体1000円+税5%）
ゲームボーイアドバンス
マリオ&ルイージRPG
ぱぁふぇくとガイドブック
好評発売中／A5判
定価1260円（本体1200円+税5%）
ファミ通の攻略本最新情報は
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円(本体1280円+税)
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価1260円(本体1200円+税)
式神の城 公式設定資料集 PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	定価2310円(本体2200円+税)
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価1449円(本体1380円+税)
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価1200円(本体1200円+税)
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	定価1050円(本体1000円+税)
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	定価1260円(本体1200円+税)
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック PC版にも対応	定価1995円(本体1900円+税)
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(本体2400円+税)
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価2310円(本体2200円+税)
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円(本体2400円+税)
ビストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円(本体2400円+税)
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円(本体1280円+税)
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円(本体1400円+税)
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)
メック アサルト パーフェクトガイド	定価1575円(本体1500円+税)
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円(本体1400円+税)

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail：cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850(営業局)

X COMING SOON

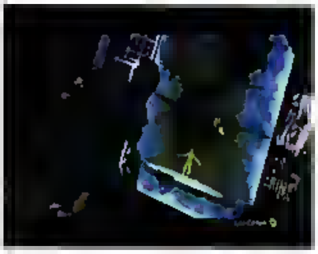
締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

ついに発売日が決定したイタリア発のアクションアドベンチャーの最新情報をお届け。謎解きとアクションが融合された、本作の魅力に迫っていくぞ。

電脳大戦～DroneZ～

発売日	4月22日	価格	5800円
発売元	メトロ・スリーディージャパン	対象年齢	15歳以上
ジャンル	アクション	その他	Xbox Live対応

SF調の機械都市や熱帯のジャングルなど、コンピューターによって作り出されたサイバースペースで戦闘が展開される本作。プレイヤーはハッカー'DOKU'から与えられた'スキャナーガン'を駆使して、各スペースの防衛プログラムを破壊。コンピューターの支配から人類を解放していく。今回はプレイヤーの力の源'ZNRG'と、サイバースペースで待ちかまえる、巨大ボスやステージの仕掛けを紹介するぞ。



↑日本人ハッカーDOKUとの出会いから物語は始まる。彼はこのあとも謎解きのヒントや敵の弱点などの情報を教えてくれる。

マルチプレイのみで楽しめる"Sumo"と"Race"

謎解きアクションだけが本作の魅力ではない。最大4人まで参加可能なマルチプレイでは"Sumo"と"Race"2種類の対戦モードがプレイできる。両モードともアクション性を重視した内容となっており、ストーリーモードとはひと味違った魅力があるぞ。さらにXboxLiveでは最大8人での対戦を楽しむことも可能だ。



↑ブロックを崩してほかのプレイヤーを妨害しつつ、ゴールを目指す'Race'。



↑互いの持つコアを破壊する"Sumo"。攻撃だけでなく、自チームのコア防衛も大事。

WEAPON あらゆる行動の源"ZNRG"を駆使

敵への攻撃やステージの謎解きなど、さまざまな場面で必要となるのがスキャナーガンのエネルギー'ZNRG'だ。ステージ攻略のカギを握る、このZNRG。光弾やバリア、さらには敵の攻撃をもコピーして使ってしまう。ZNRGの利用方法の一部を公開！



↑ZNRGは攻撃だけでなく、バリアとしても利用可。

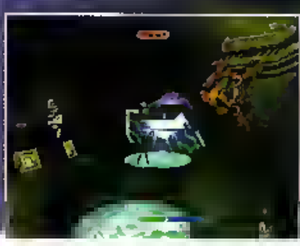


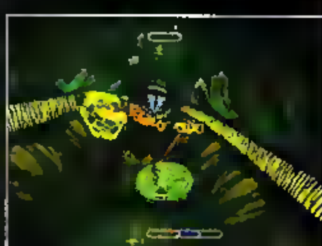


↑ 前からの攻撃が防御される場合は、壁に弾を反射させ、無防備な後方から撃破！

敵の武器を奪い取り、己の糧とせよ!!

敵の武器には、倒すことで自分の補助武器として使えるものがある。威力や攻撃範囲など、特徴的な補助武器がステージ攻略を大きくサポートするぞ。

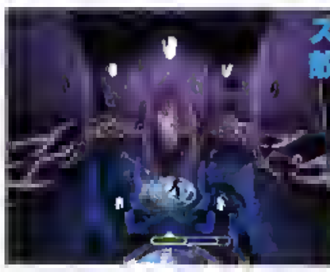




←↑高い追尾性能を誇る'HIKARI'(左)や10発以上の弾に分裂する'HANABI'(上)など、敵にヒットさせやすく、強力な攻撃ばかり。

ENEMY プレイヤーを阻む数々の"プログラム"

弾がまっすぐ跳ばないエリア、触れれば即死のレーザーが張りめぐらされた部屋など、サイバースペースにはプレイヤーを排除するための仕掛けが数多く待ち受けている。ステージ自体が手強い"敵"といえるのも、本作の特徴のひとつだ。もちろんステージの仕掛けだけでなく、こちらに直接攻撃してくる、動く'敵'もさまざまなタイプが登場する。その中でも各ステージに登場するボスは強敵。激しい攻撃で、プレイヤーの行く手を阻むのだ。





ステージの仕掛けを利用し、敵を撃破!!

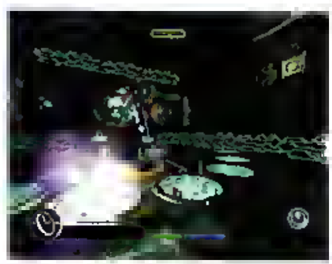
↑➡ステージの仕掛けを利用しないと倒せない敵も存在する。DOKUのアドバイスに耳をかたむけ、ステージ突破の糸口を探るのだ！

スペースの脱出口には、凶悪なボスが待ち受ける!



↑昆虫の巣を思わせる、イヴァノイドシステムでは"QUEEN"と対決。シールドで防御を固め、しもべを放って攻撃してくる。

⬇ホットスペースを守護する巨大メカ。回避不能のホーミング弾と、強力なレーザー砲で、プレイヤーに襲いかかる！



Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは1月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年2月発売のソフト								
26日	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	7800円	●		専	全
	鉄騎大戦(専用コントローラー同梱版)※1	カプコン	アクションシューティング	19800円	●		専	全
	ローグオプス	ケムコ	アクション	6800円	●			15
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	7800円	●	●	●	18
	天空 Tenku 2	マイクロソフト	スポーツ	6800円	●	●	●	全
2004年3月発売のソフト								
11日	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	未
25日	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	8800円	●	●	●	未
	Counter-Strike Ⓦ	マイクロソフト	シューティング	4800円	●	●	●	未
	Dr.Seuss' Cat in the Hat Ⓦ	マイクロソフト	アクション	4800円		●		全
	Links2004 Ⓦ	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	未
	Xboxかすみちゃんブルー※2	マイクロソフト	本体	22800円				
2004年4月発売のソフト								
22日	電脳大戦~DroneZ~	メトロ・スリー・ディ・ジャパン	アクション	5800円	●		●	15
24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	パズル	5980円				全
4月	式神の城II	キッズステーション	シューティング	4800円			●	未
4月末	GUILTY GEAR XX #RELOAD(仮題)	サミー	格闘アクション	未定			●	未
2004年春発売のソフト								
	天誅 参 ~回帰ノ章~	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定			●	未
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定		●	専	未
2004年発売のソフト								
	青い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●			未
	キッチンばにっく~アイダホホテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	6800円				未
	Kameo	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●		未
	グーリーズ	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●		全
	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●	●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●	●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●		未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
発売日未定のソフト								
	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	未定			●	未
	大戦略VIIオンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定			●	未
	Crimson Skies:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	―
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※1「鉄騎」(オフラインのみ)、専用コントローラー同梱
※2限定5000台、かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Online」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料同梱
ⓦはXboxワールドコレクションのタイトルです。
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、
未は未定を表しています。また、―は推奨年齢指定を受けていないタイトルです。

次号予告 ファミ通Xbox 2004年4月号

次号の内容は――
Team NINJA実りのこの冬は、『NINJA GAIDEN』&『DOAO』の2大特集でお届け! 好評のドレスアップシートもお忘れなく! さらには特報、攻略、連載と大充実。Xboxの熱気で寒さを吹き飛ばそう!



2月28日(土)発売
定価590円(税込)本体562円

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
副編集長	松井京遥
アートディレクター	山本和秀
編集スタッフ	小林利治/加藤政樹/西村俊行/佐藤聡/鈴木規勲/遠藤崇昭/古屋希一
制作スタッフ	井上圭司/池田太郎/蔵田研次
フォトグラフ	St.Atom/岡崎英俊
進行	川合昇/佐野杏/藤田昇/釜下薫紀
編集協力	石井ぜんじ/石坂薫/井尻澄忠/氏家雅紀/内沢裕一/馬波レイ/香海静色 小池麻里子/齋藤かよこ/さいとうりか/佐々木通也/佐藤大作/田川ラメ夫 ティスカス/戸塚俊一/中谷至/丸谷健太/百瀬敬/湯澤圭佑
制作協力	MdNコーポレーション/大西若菜/国岡新吾/北山貴代 クリエイティブ レイ(池田伊知郎)/佐藤大輔 デザイン・ファクトリー・IN/フラティパス(西田佳子、菰沢夏彦、小田原信男) 深尾洋子/フリーウェイ(来裕子)/マイルズ(船場俊久)/水川遥弐/山内大助
広告営業	功刀秀樹/水本九州男/原川朗広/李忠樹/安部寿一/梅山道夫 高橋正人/藤下和巳/高瀬利恵/田山麻子/樋口尚子/梅田麗美
雑誌営業	酒井朋富/笠前勇臣
制作顧問	青木孝道
マーケティング	上床光信/藤池隆司/福田季司
海外特派員	みちよ・パティロ

X Present

エックス・プレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう!
人気ゲームソフト&関連グッズを一挙にご提供です。

1 ゲームソフト『DEAD OR ALIVE Online』



←シリーズ2作品が1パッケージに。対戦格闘の雄がさらに美しく、さらに激しく蘇る。

発売元:テクモ
ジャンル:格闘アクション

3名

2 ゲームソフト『Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER』



←人気ミリタリーアクションの続編。新たなる戦場キューバを舞台にさらなる激戦が!

発売元:マイクロソフト
ジャンル:アクション

3名

3 ゲームソフト『Counter-Strike』



←名作中の名作FPSがワーコレに。最大16人のオンライン対戦で盛り上がれ!

発売元:マイクロソフト
ジャンル:シューティング

3名

4 『トゥルーファンタジー ライブオンライン』卓上カレンダー



←ピクチャーレーベル仕様のディスクがイケてる卓上カレンダーを20名にプレゼント。

提供:マイクロソフト

20名

5 ピラマットPM3DD



←寝ながらゲームができる、快適な周辺機器を1名に。全身で音を体感できる!

提供:セガ・ロジスティクスサービス

1名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は3月30日(火)発売のファミ通Xbox 5月号にて発表させていただきます。

応募締切 2月27日(金) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生
7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生
13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ
5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト
10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP
13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー
6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか?
1.毎日　2.週4~5日　3.週2~3日　4.週1日程度　5.月2~3日　6.ほとんど遊ばない
7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない
9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	23	攻略X:ソニックヒーローズ
2	New Game Cross Review	24	攻略X:アウトモデリスタU.S.-tuned
3	緊急速報:GUILTY GEAR XX #RELOAD(仮題)	25	特別企画:Xbox Game Award 2003
4	緊急速報:SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	26	連載:ワーコレ新刊號
5	緊急速報:式神の城II	27	ワーコレ最前線:Unreal Championship
6	X SPECIAL:NINJA GAIDEN	28	ワーコレ最前線:Hunter:The Reckoning Redeemer
7	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Online	29	ワーコレ最前線:Return to Castle Wolfenstein:Tides of War
8	連載:Team NINJA FREAKS	30	ワーコレ最前線:The Simpsons:Hit&Run
9	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	31	連載:海外ゲームマニアクス
10	X SPECIAL:鉄騎大戦	32	短期集中連載:Xbox Music Mixerで遊ぼう!
11	X SPECIAL:ブレイクダウン	33	We Love Xbox Live!:Xbox Live情報局
12	X SPECIAL:トゥルーファンタジー ライブオンライン	34	連載:Xbox300万台への道
13	X SPECIAL:天空-Tenku-2	35	連載:Xbox公式サイト Xbox.com 通信
14	X SPECIAL:ローグオプス	36	連載:サンチャWIRED
15	新春特別企画:Xboxストラテジー2004	37	連載:麻生研究所~プロジェクトN.U.D.E.@の可能性~
16	連載:自木対伍	38	連載:Club Blue Tears
17	読者コーナー READER'S box	39	X COMING SOON
18	連載コラム:大藤流ゲームレシピ	40	X Schedule
19	連載コラム:フランス発Xbox事情	41	X Present
20	連載コラム:テレビゲーム研究医局	42	付録:DEAD OR ALIVE Online ポスター
21	連載コラム:エンジェル・ボイス	43	付録:DEAD OR ALIVE Online Xbox DRESS-UP SHEET Vol 4
22	攻略X:O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~		

表2 購入予定ソフト

1	蒼い涙	22	天空-Tenku-2
2	イルブリード	23	天誅 参 ~回帰ノ章~
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	24	トゥルーファンタジー ライブオンライン
4	GAIA BLADE	25	Dr.Seuss' Cat in the Hat
5	Counter-Strike	26	Top Spin
6	姉妹~いもうと~(仮題)	27	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER
7	Kameo	28	戦区大戦~DroneZ~
8	キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~	29	NINJA GAIDEN
9	GUILTY GEAR XX #RELOAD(仮題)	30	ファントムダスト
10	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダーズ	31	フィッシングライブ オンライン
11	グーリーズ	32	Fable
12	Crimson Skies:High Road to Revenge	33	ぷよぷよフィーバー
13	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	34	ブルースティンガー　プレミアムカット
14	式神の城II	35	HALO 2
15	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	36	MASTER SLAVE
16	戦場の出前持ち	37	ラリースポーツ チャレンジ 2
17	大戦略VII オンライン	38	Links2004
18	ダイナマイト刑事2	39	RUNE BRID
19	鉄騎大戦	40	RELICS
20	DEAD OR ALIVE Online	41	ローグオプス
21	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)		

ファミ通Xbox 1月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『Unreal Championship』 埼玉県/野明慕裕　千葉県/久保山弘美　兵庫県/近藤大志
②ゲームソフト『NBA Inside Drive 2004』 東京都/遠藤勇気　新潟県/川崎雅司　愛知県/川畑明仁
③ゲームソフト『Hunter:The Reckoning Redeemer』 富山県/田口誉　福井県/阪吉巳　佐賀県/長野将司
④ゲームソフト『アウトモデリスタU.S.-tuned』 北海道/中森浩太　長野県/森勝治　香川県/藤本秀樹
⑤ゲームソフト『ブレイクダウン』 愛知県/御幡佑作　兵庫県/山本大志　鹿児島県/山下功太郎　(以上敬称略)


完全英語版、
続々上陸。
WORLD COLLECTION
海外選りすぐりの衝撃作、早くも日本初登場。
「Xbox®ワールドコレクション」は、取扱説明書とパッケージ以外、すべて英語のまま。
だから、世界の興奮や感動を、そのまま、まるごと楽しめるのだ。
いま、想像を超える本場のエンターテイメントが、キミを魅了する!
NBA Inside Drive 2004
HUNTER: The Reckoning® REDEEMER
Unreal® Championship
1月22日、3タイトル発売。すべて、Xbox Live™対応、各4,800円
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
【ワールドコレクションに関するご注意】●ゲーム内容はすべて英語です。●本製品は、パッケージ、レーベル、および取扱説明書のみ日本語化されています。操作方法などについては、取扱説明書をご覧ください。
●ゲームディスクに収録されている体験版、デモムービー等は海外仕様です。紹介されているゲームの日本版とは内容や操作方法が異なる場合があり、また日本で発売されない場合もあります。
●英語表現に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。●ゲーム内容や攻略方法に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft Xbox, Xbox Live, the Live Logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries, and are used under license from Microsoft. Hunter: The Reckoning Redeemer Xbox Game ©2003 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. AliceTech Game Engine trademark 2000 High Voltage Software, Inc. All rights reserved. Developed for Vivendi Universal Games, Inc., by HighVoltage Software, Inc., under license from White Wolf Publishing, Inc. Hunter The Reckoning is a registered trademark of White WolfPublishing, Inc. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties Inc. ©2004 NBA Properties Inc. Unreal® Championship ©2002-3 Epic Games, Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks are the property of their respective owners. Unreal Championship was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY.



FAMITSU-Xbox 2004 MAR.3月号
平成16年3月1日発行 発行人 浜村弘一 編集人 松本秀孝
発行 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7800(営業局)
特別定価630円 本体600円
T1107885030630
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2004 雑誌07885-03